

CONSOLES

WAH LA VACHE ! ÇA CHAUFFE DUR ICI !

AIDE DE JEU Final Fantasy X

Tous les secrets
du sphérier et du
blitzball révélés

Pratique !

Le guide d'achat
des jeux
Game Cube

Champions du Monde !

Les tests de :

- ISS 2
- Coupe du Monde FIFA 2002
- World Soccer Winning Eleven 6
- Red Card
- David Beckham Soccer

Avant-première : les hits de l'E3 !

PRIMAL

- Panzer Dragoon Orta (Xbox),
- Die Hard Vendetta (GC),
- House of the Dead 3 (Xbox),
- Devil May Cry 2 (PS2), Shinobi (PS2)...

Garçon, la suite ! Bio Hazard 0, SoulCalibur 2, Medal of Honor, Super Monkey Ball 2, Spider-Man the Movie, Time Splitters 2, Final Fantasy X, Pac-Man World 2, Commando 2...

T 06745 - 125 - F: 5,40 €





**"THQ TIENT LÀ LE JEU DE COURSE
DE MOTO LE PLUS AMBITIEUX
JAMAIS RÉALISÉ SUR CONSOLE"**
OFFICIEL XBOX MAGAZINE - AVRIL



Ultimate Racing Technology

THQ

www.thq.fr

LA COURSE A ÉVOLUÉ
NOUS AVONS ATTENDU QUE LA TECHNOLOGIE LA RATTRAPPE

**PC
CD
ROM**

XBOX

MotoGP™ and © 2003 Game Studio, S.A. MotoGP and related logos, illustrations, symbols, and distinctive designwork, printed and the associated property of Game Studio, S.A., and/or their respective owners.
Other names, marks, Air Rights, trademarks, and the THQ logo are trademarks, service registered trademarks of THQ Inc.
Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.

mode d'emploi

mégahit

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et qu'il mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel titre ne doit pas vous échapper!

mégahit

c+d'Or

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute distinction qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il appartient à ce qui se fait de mieux dans le genre et qu'il est bien évidemment une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

Consoles+ d'Or



P. 90

FLOP! Il y a longtemps, fort longtemps, dans une galaxie peu éloignée de la nôtre, celle des jeux d'arcade, Frogger offrait un réel plaisir aux joueurs de tous âges. Vingt ans plus tard, la grenouille fait son retour sur PlayStation 2 mais a pris un sacré coup de vieux. Les décors manquent cruellement de finesse et de variété et les mouvements de notre grenouille sont saccadés et fort imprécis.

Doit-on parler de l'animation minable et des rotations désastreuses de caméra pour vous faire comprendre que, finalement, c'est dans la mare, avec les canards, que Frogger se sent le mieux?

P. 82

Spider-Man, l'un des plus anciens super héros de la bande dessinée, 38 ans et toutes ses dents, est toujours en super forme et vient tisser sa toile sur Xbox et PlayStation 2.

P. 74



TOP! Chaque épisode de la série Medal of Honor a toujours été un succès. Que ce soit sur PSone, sur PC ou aujourd'hui sur PlayStation 2. Les graphismes, somptueux, n'ont rien à envier à la version PC, le scénario est digne d'un film de Spielberg et son ambiance phénoménale vous plongera comme jamais auparavant dans l'Europe de la Seconde Guerre Mondiale. Un Doom-like comme on aimerait en voir plus souvent.

Contactez-nous!

Pour nous contacter, nous poser des questions réellement intelligentes ou encore nous inviter à une soirée, quelques adresses utiles:
Niiico: nicolas.gavet@emapfrance.com
Toxic: pierre.koch@emapfrance.com
Zano: julien.frainaud@free.fr

sonoma

japon

news

wip

tests

9

Le mois de toutes les suites! Biohazard 0, SoulCalibur 2, le nouveau Shinobi, Super Monkey Ball 2, Star Ocean 3, House of the Dead 3 et Devil May Cry 2. Garçon, la suite!

45

Quelques semaines avant l'E3, les éditeurs nous dévoilent leurs prochains hits: Nightcaster, Time Splitters 2, V-Rally 3, Die Hard Vendetta, Primal, Commando 2... Retrouvez aussi toute l'actualité des mangas et DVD vidéo du mois.

64

Ce mois-ci, deux jeux annoncés comme de futurs hits: Die Hard Vendetta sur Game Cube, et Primal sur PS2. On vous dit tout - du moins tout ce qu'on sait -, sur ces titres qui risquent de faire un tabac... À moins que la loi Évin...

73

La Coupe du Monde et les jeux de foot pour les garçons. Et pour les copines: Medal of Honor, Spider-Man, Final Fantasy X, Moto GP, Britney's Dance Beat, Pac-Man World 2 ou encore Deus-Ex... La parité hommes/femmes est bien respectée! Humm... Mouais...

12 SOULCALIBUR 2 / ARCADE

SoulCalibur 2, version arcade, n'en finit plus d'être terminé! Sa sortie, comme depuis plusieurs mois maintenant, est imminente. Promis!



30 STAR OCEAN 3 / PS2

De sa sortie sur Super Nintendo en 1996 à cet épisode sur PS2, le jeu d'aventure d'Enix n'a cessé de s'améliorer. Un RPG attendu au tournant.

JUIN, LES DEUX BOUTS

ALL STAR BASEBALL 2003	PS2	106
ARC THE LAD COLLECTION	PSONE	104
BRITNEY'S DANCE BEAT	PS2	92
COUPE DU MONDE FIFA 2002	PSONE	106
COUPE DU MONDE FIFA 2002	PS2/XBOX	78
DAVID BECKHAM SOCCER	PS2/XBOX	109
DEUS EX	PS2	96
DISNEY'S LILO & STITCH	PSONE	106
FINAL FANTASY X	PS2	86
FREQUENCY	PS2	106
FROGGER THE GREAT ADVENTURE	PS2	90
GUN METAL	XBOX	106
ISS 2	GC	108
JADE COCOON 2	PS2	89
MEDAL OF HONOR - EN PREMIERE LIGNE	PS2	74
MOTO GP	XBOX	94
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	PS2	99
PAC-MAN WORLD 2	GC	100
RED CARD	PS2	80
ROLAND GARROS 2002	PS2	91
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT	PS2	81
SMASHING DRIVE	GC	98
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE	GC	109
SPIDER-MAN THE MOVIE	PS2/XBOX	82
SSX TRICKY	XBOX	108
TEST DRIVE OVERDRIVE	PS2	85
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6	PS2	102

MÉGAHIT

CONSOLES+ D'OR

110 FINAL FANTASY X / PS2

Pas facile de s'en sortir avec Final Fantasy X sans une bonne aide de jeu: Blitzball, tableau des sphères... Apprenez tout pour devenir une bête de guerre!



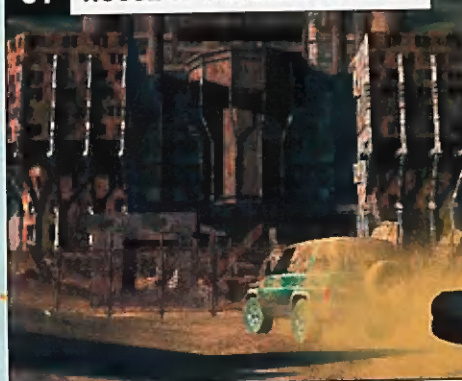
64 DIE HARD VENDETTA / GC



Les toutes nouvelles images de Die Hard Vendetta, un Doom-like hyper musclé sur Game Cube.

House of the Dead 3 arrive en force sur Xbox. Un shoot'em up gore, terrifiant, chargé d'émotions et d'hémoglobine.

34 HOUSE OF THE DEAD 3 / XBOX



Couverture: Primal - © Sony Computer Entertainment Europe, 2002.

aire

soluce

guide

tips

133

Pour vous accompagner dans Final Fantasy X, pour comprendre toutes les subtilités du Sphérier ou, tout simplement, pour maîtriser les techniques du Blitzball, Kael vous a préparé une superbe aide de jeu. En attendant la solution complète le mois prochain. Merci qui?...

120

La Game Cube se vend bien, et pour choisir les meilleurs jeux de la dernière-née de Nintendo, un mini-guide d'achat s'imposait. Tous les titres disponibles, et ceux qu'on peut acheter les yeux fermés...

125

La salle des tests, c'est un peu la chambre de Kael: y a des canettes de Coca et des restes de Mac Do qui traînent dans tous les coins. C'est seulement dans cette ambiance que notre ami parvient à rendre ses tips à l'heure. Dur!

100 PAC-MAN WORLD 2 / GC



Plus de vingt ans après son apparition en borne d'arcade, Pac-Man débarque sur Game Cube. Un jeu de plate-forme coloré et très agréable.

38 PANZER DRAGON ORTA / XBOX



Panzer Dragoon, le meilleur shoot'em up de la Saturn attend de faire son retour sur Xbox! Premières images, et premières larmes... de bonheur!

AMATEURS DE TIPS

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces (mais pas de soluce) pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante: Consoles+, ô blondissime Kael 43, rue Pierre-Avia, 75015 Paris ou par email: kael2@wanadoo.fr

REMERCIEMENTS

Merci à Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros de Eliotrope, Gilles (big boss de fin) et Danièle (demi-boss).

édito



Alain Huyghues-Lacour

Dans mon édito du mois dernier, je vous parlais de baisses de prix. Eh bien, c'est venu encore plus vite que je ne le pensais. La Xbox est passée à 300 euros et la Game Cube à 200 euros, vous le croyez ça? Son prix étant le seul reproche que l'on pouvait adresser à la Xbox, cette console très puissante et bien fournie en jeux est désormais très compétitive. L'affrontement devrait être rude avec la PS2, maintenant que ces deux machines sont vendues au même prix. La Xbox est plus puissante que sa concurrente qui, elle, dispose d'une ludothèque plus fournie et d'un parc de plus d'un million de machines en France. Quant à la Game Cube, c'est vraiment une affaire à ce prix-là! Il est clair que Nintendo conservera son public traditionnel, mais la GC devrait aller menacer ses concurrentes sur leur terrain avec des jeux adultes, comme la série des Resident Evil. Nous n'avons pas encore de chiffres sur le lancement de ces deux consoles, mais il semblerait que tous les stocks de GC se soient vendus, ce qui est très encourageant pour Nintendo, même si peu de machines étaient disponibles. Quant à la Xbox, après un démarrage très décevant, il semble que la baisse de prix ait eu un impact très sensible sur ses ventes (les cadences de ventes seraient multipliées par trois!). Maintenant que les trois consoles nouvelle génération sont sur le marché, on va voir ce que l'on va voir! À commencer par l'E3, qui ne devrait pas être triste cette année. On vous dira tout dans le prochain numéro. Mais, au fait, trois consoles ou quatre?... Des rumeurs selon lesquelles Nintendo commercialiserait une GBA retro-éclairée avant la fin de l'année au Japon se précisent nettement ces derniers temps. On vit une époque formidable!

freeshop

134

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus tordus, testés et notés de main de maître par l'équipe de Consoles+.

trombi

138

Spider-Man, avant d'aller faire le singe sur grand écran, est venu faire un tour à la rédac'. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'animal avait une sacrée envie de tisser!

courrier

140

Et le problème de l'insécurité dans les jeux vidéo, on n'en parle pas? Bomboy, si! Non seulement il en parle, mais il propose aussi des solutions radicales!



Les nouveautés PlayStation 2 sont en démonstration chez Micromania !



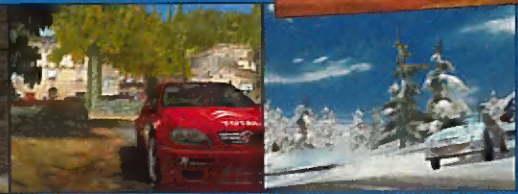
DÉMONSTRATIONS : 12 & 15 JUIN

Dans cet épisode de la série des Medal of Honor, le Lt Patterson revient et doit profiter du désordre créé par l'offensive "Opération Market Garden", pour infiltrer les lignes allemandes et voler le bombardier HO-IX, une arme expérimentale Nazie dont la puissance pourrait retourner la situation de la Seconde Guerre Mondiale. 15 tâches cruciales, 5 missions, (au moins 3 niveaux individuels), tous comptant pour le dénouement de l'histoire, de nouvelles armes. De plus, tous les personnages de cet épisode auront une IA plus poussée... Cette nouvelle aventure du Lt. Patterson fera plein usage des capacités graphiques de la console, avec effets spéciaux et bande son à l'appui.



DÉMONSTRATIONS : 26 & 29 JUIN

La franchise V-Rally débarque sur les plateformes nouvelle génération PS2 et GBA ! Excellence technologique, réalisme de conduite et sensations garanties au programme ! Près de 13 000 polygones par véhicule, des tracés ahurissants aux décors interactifs, une gestion sophistiquée des dégâts, salissures, en temps réel. Un mode V-Rally exclusif, plein de surprises ! Et sur GBA, une réalisation de haute facture, une vue cockpit 3D, 256 couleurs jamais vue sur console portable !



DÉMONSTRATIONS : 3 & 6 JUILLET

Parker, un étudiant, se fait piquer par une araignée génétiquement modifiée et acquiert des capacités surnaturelles. Mettez-vous dans la peau de Peter, apprenez à maîtriser vos pouvoirs et devenez Spiderman. Faites face à vos responsabilités dans la lutte contre le crime et tentez de mettre fin aux activités machiavéliques du Bouffon Vert. Découvrez vos pouvoirs surhumains : capacité de grimper aux murs, un 6e sens qui vous avertit du danger, une force et une agilité hors du commun... De nombreuses animations, de multiples combos, un nombre impressionnant de supers-vilains, des missions variées mêlant des phases d'action et d'infiltration.



Vous êtes le plus dangereux et craint des 'soldats de fortune' et votre mission est claire : survivre. Traquez votre cible à travers le monde afin de démanteler une organisation de terroristes fanatiques ! Plus de 10 missions à haut risque sur 26 niveaux, de nombreuses armes, localisation des dégâts 26 points d'impact, environnements 3D interactifs ultra réalistes... Mode d'entraînement pour les novices multijoueurs à 4 en écran splitté ou link.



CADEAU
Un BOB offert
aux premiers
acheteurs !

*OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.



Découvrez **REPLAY**, l'émission du jeu Vidéo sur MCM !

Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !



PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00
- REGION PARISIENNE
- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 01
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON

- Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST
Tél. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 59 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY

- Tél. 01 30 38 48 18
- PROVINCE
- 06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE
PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 11
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUXROUX

- Tél. 02 54 27 44 44
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70
- 45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RIMONCO
Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURLILLE
Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES
PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE

- Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN
PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 19
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLEON
Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE
Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS
LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

72 MICROMANIA LE MANS SUD

- Tél. 02 43 84 04 79
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE
MONTVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
Tél. 02 35 81 16 16
- 76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40
- 85 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08



NINTENDO
GAMECUBE™

199€
1305,35 F



Nintendo
GAMING 24/7

En juin, découvrez les jeux GameCube avec les démonstrations Micromania sur écran géant !

Cette suite propose d'avantage de modes, plus de personnages et des graphismes magnifiques.



Chausse tes baskets, branche ta manette et affronte les meilleures équipes NBA !



Pikmin ne déçoit pas. Beau, très beau, fun, de la réflexion juste ce qu'il faut. Adoptez-les tous !



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr



La Mégacarte
5% de remise* différée
sur les jeux et accessoires.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €.
Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux !
• dans votre Micromania
• sur micromania.fr

Ouverture de 11 + 7 = 18 nouveaux Micromania !

77 MICROMANIA BOISSENART
C.Ccial Melun Boissenart **OUVERT**
77247 Cesson - Tél. 01 64 19 00 36

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
C.Ccial Océane - 76700 Gonfreville
L'Orcher - Tél. 02 34 47 41 14

56 MICROMANIA LORIENT **OUVERT**
C.Ccial K2 Lorient - 56100 Lorient
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES **OUVERT**
C.Ccial Carrefour La Fourchène
56000 Vannes - Tél. 02 97 40 50 98

49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
C.Ccial Grand Maine - 49000 Angers
Tél. 02 41 39 99 76

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
C.Ccial Régional Auchan Hautepierre
Place A. Maurois - 67200 Strasbourg
Tél. 03 88 27 72 51 **OUVERT**

37 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS
C.Ccial Les Atlantes **OUVERT**
37700 St-Pierre des Corps
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA ST-ÉTIENNE
C.Ccial Régional Centre Deux
42100 Saint-Étienne **OUVERT**
Tél. 04 77 80 09 92

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Espace Ccial Val d'Europe **OUVERT**
77711 Serris-Marne La Vallée
Tél. 01 60 42 40 68

29 MICROMANIA QUIMPER
C. Ccial Géant - 29000 Quimper
Tél. 02 98 10 06 14 **OUVERT**

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACIERE
C.Ccial Cotentin - 50470 La Glacière

44 MICROMANIA SAINT-HERBLAIN NANTES
C. Ccial Espace Océan **OUVERT**
Tél. 02 28 07 22 52 - 44800 St-Herblain

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
C.Ccial Carrefour - RN 13
78260 Chambourcy **NOUVEAU**

06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE **NOUVEAU**
C. Ccial Carrefour
Route de Grenoble - 06200 Nice

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS **NOUVEAU**
C. Ccial Continent
91620 La Ville-du-Bois

77 MICROMANIA TORCY
C. Ccial Val Maubuée
Route de Croissy **NOUVEAU**
77200 Torcy

83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS **NOUVEAU**
C. Ccial Carrefour
83480 Puget-sur-Argens

64 MICROMANIA PAU **NOUVEAU**
C. Ccial Auchan Pau
64000 Pau

bigben
interactive

3DO™

JONNY MOSELEY MADTRIX

Médaillé d'Or de ski acrobatique Jonny Moseley s'éclate aujourd'hui dans le premier jeu vidéo consacré au ski extrême, avec une gamme complète de figures et des centaines d'acrobaties, accompagnées d'un zest d'humour !

PlayStation 2



maîtrise le
planté du Baton
sur
playstation® 2 !

Jonny Moseley



PlayStation® 2 est une marque déposée par SONY

japoon

Jeux, arcade,

salons...

actualité en direct live

SOULCALIBUR 2

Pas un mois sans que de nouvelles images de SoulCalibur 2 ne nous parviennent à la rédaction. Dans un grand élan de bonté et de générosité, nous vous faisons partager ce pur moment de bonheur.



Biohazard 0

DE LA N64 A LA GC

Au départ, Biohazard 0 devait sortir sur N64. Sous l'impulsion de Mikami, le jeu reste chez Nintendo et plus précisément sur la GC. Admirez la différence ! Une galaxie sépare les deux jeux !



「S.T.A.R.S.」か



Initialement prévu sur N64, Biohazard 0 revoit le jour, et comme par hasard sur Game Cube. Après le choc du premier volet, on attendait avec impatience la suite ! Elle arrive à grandes enjambées !



Rebecca acquiert un statut d'héroïne.



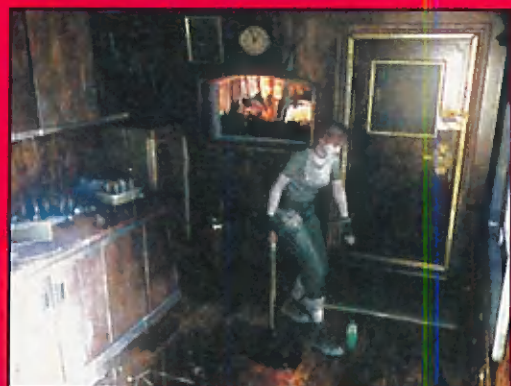
La gare est dévastée



Voici le petit nouveau de cet épisode.



On se déplace d'un wagon à l'autre.



Des trappes pour accéder sous le train ?



Billllleeeett !

Remake. Pas vraiment ! Reconnaissons que Biohazard sur GC n'a rien à voir avec l'original PS : beauté du graphisme, ajouts et modifications en ont fait un véritable jeu original. Aussi, Biohazard 0 s'annonce-t-il grandiose : un véritable nouvel épisode bénéficiant de l'expérience acquise avec le premier ! Ce sont deux équipes différentes qui ont travaillé sur ces deux titres. Les deux projets ont été menés de front. Le développement de Biohazard 0 avait débuté le premier, mais c'est Biohazard qui a été choisi pour ouvrir la voie sur GC. En effet, après l'abandon de la version N64 (pourtant quasi terminée), Biohazard 0, comme son nom l'indique, partait de zéro, et nécessitait plus de travail que Biohazard dont la route était tracée par l'original PS.

Initier le marché...

L'image enfantine héritée de la N64 nécessitait une période de transition pour promouvoir le Game Cube auprès des gamers. Pour Nintendo, Biohazard devait être le titre initiatique de ce changement de cible. Les 120 000 exemplaires vendus à la sortie du jeu (un petit score) ont démontré que le chemin était encore long à parcourir. Aussi, pour Hiroyuki Kobayashi, qui a supervisé la série depuis ses débuts, Biohazard 0 devrait changer la donne. Mais il reconnaît que la série des Biohazard ne peut y arriver toute seule. C'est pourquoi il a révélé que plusieurs projets originaux

destinés aux gamers étaient en préparation sur Game Cube, dont un, développé personnellement par Hideki Kamiya, l'homme à l'origine de Devil May Cry (et de Biohazard 4). Des annonces sont attendues à l'E3.

... le développer...

Partant de l'expérience du premier volet, le jeu proposera des décors de meilleure qualité. Le scénario débutera dans un train, et sera centré sur le personnage de Rebecca, de la Bravo Team. On retrouve le bestiaire habituel (zombies, araignées...), signe distinctif de la série. Un nouveau système permet de contrôler en temps réel les deux persos du jeu, passant de l'un à l'autre d'un simple bouton. L'ordinateur prend alors en charge le second personnage. Dans BH2, le relais se faisait au gré du scénario. On retrouve Rebecca (l'infirmière de Biohazard) et un nouveau Billy Coen (nom provisoire issu de la N64, un ex-militaire fugitif, accusé du meurtre de deux officiers). Selon Kobayashi, le challenge principal se situait dans la gestion de la lumière et des ombres sur les décors soumis aux vibrations du train en marche. Un soin particulier a été porté au réglage de l'action dans l'espace exigu des wagons. Le scénario proposera par la suite des lieux autres que le train.

... puis récolter

Biohazard 0 mettra en valeur le travail d'équipe, l'un se chargeant de secourir l'autre en danger. La difficulté est annoncée moins élevée que dans l'épisode précédent. Le jeu tiendrait sur plus de deux DVD-Rom ! Cela promet pour le troisième volet, Biohazard 4 ! En effet, BH2, BH3 et Code Veronica seront, pour leur part, de simples conversions des originaux PS et DC. Le contraste entre les réalisations originales et ces conversions est flagrant : BH2 et BH3 accusant leur origine et leur âge... Enfin, la série devrait marquer un tournant avec le quatrième volet, suivant une orientation différente et un passage éventuel au tout 3D. Actuellement, le jeu est en cours de développement aux côtés de Biohazard 0.



On se bat dans des espaces exigus !



Le dîner, c'est vous !



Ne vous laissez pas acculer dans un coin !



On retrouve le bestiaire classique.



On se trouve souvent débordé.



Décidez de la priorité des cibles !



Les situations désespérées sont monnaie courante !

SoulCalibur 2

Le jeu star de Namco se fait attendre et l'équipe en charge de son développement n'en finit pas de le figurer. Au final, chaque nouvelle image est un choc, plus fort que le précédent.



Ivy se fait chauffer par Raphael!



Les effets des impacts ont été accentués!



Une seconde lame pour couper où plus près!



Je vous rafraîchis sur les côtés?

Ce genre de super coups a de quoi impressionner!



Maxi, pas désarmé face à Nightmare!



O inutile de présenter le jeu. Après la légendaire version Dreamcast, cette suite sur System 246 s'annonce tout simplement fabuleuse. C'est aussi l'un des plus gros espoirs (si ce n'est le plus gros) d'un éditeur à la peine. La récente contre-performance de Tekken 4 (sur arcade comme sur console) ne l'a certainement pas aidé. Une bien belle revanche pour SoulCalibur jusqu'alors maintenu dans l'ombre de la star Tekken. Cette fois encore, Namco nous dévoile de nouvelles images de ce deuxième épisode, toujours en cours de figéolage, et organise des phases de test en public. Certes, dans un premier temps, la jouabilité ne semble pas changée. Néanmoins, la mise en œuvre des déplacements 3D (il faut s'y habituer) modifie les habitudes sur l'aire de combat. Les murs ne sont pas aussi présents que dans Virtua Fighter 4, mais largement plus que dans Tekken 4. Le graphisme est incontestablement l'élément qui a le plus évolué. C'est aussi la preuve que Namco met à la disposition de l'équipe de développement (enfin !) toutes les ressources nécessaires pour faire de ce SoulCalibur 2 un grand jeu, voire une nouvelle série à succès.

L'avenir

Alors que Tekken 4 devrait rattraper — grâce aux ventes à l'étranger — les revers essuyés au Japon, il est clair que l'éditeur a besoin de renouveau. À terme, c'est-à-dire en fin d'année (au Japon), Namco compte se refaire une santé avec les conversions console (PS2, GC, Xbox) de ce titre. Avec une qualité visuelle sans cesse en progrès, l'équipe de Yotriyama a tiré le maximum du System 246. On peut donc s'attendre à une superbe version PS2 ainsi que des conversions GC et Xbox à la hauteur de ces machines. L'une des craintes était de voir le jeu bridé par les limites de la PS2, ce qui aurait abouti à un résultat moyen sur les consoles plus récentes. Il n'en sera rien ! La sortie sur PS2 est confirmée en fin d'année au Japon. Les autres versions, GC et Xbox, devraient suivre avec un léger décalage. L'Europe devra attendre le début 2003, alors que les USA pourraient en bénéficier peu après le Japon, peut-être même en fin d'année 2002. En attendant, on pourra s'éclater sur la version arcade dès cet été... au Japon, bien entendu.



Raphael se la joue tout en finesse.



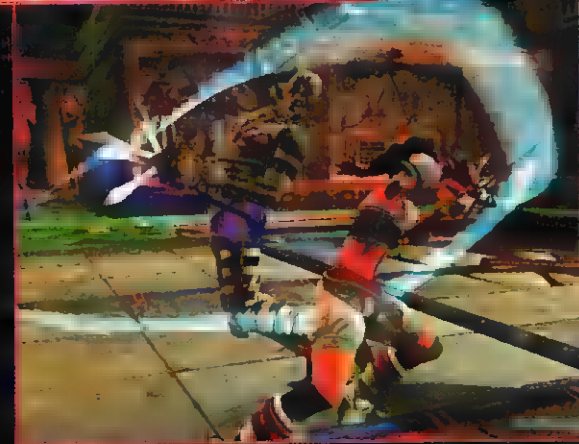
Les éclairages sont saisissants !



Notez les expressions sur le visage de Kilik !



Un personnage fuyant !



Talim possède un armement similaire à Voldo.



Runabout 3 Neo Age

Climax, plus connu pour son chef-d'œuvre, Landstalker, s'était fait aussi un nom avec sa série Runabout sur PS puis sur DC et PS2. Voici le troisième volet qui déboule...



Runabout avait ouvert une nouvelle voie sur console, celle des poursuites en voiture dans des villes ouvertes, avec une circulation plus ou moins réaliste. Depuis, le genre a bien évolué, et le dernier Wreckless (Double Steel au Japon) en est récemment devenu la référence. À ce sujet, sachez que l'homme qui se cache derrière ce jeu Xbox fut aussi à l'origine de la série Runabout chez Climax, comme quoi le monde est petit ! On attendait donc la réaction de Climax : la voici !

À fond !

Ce troisième volet se déroule à New York, sur l'île de Manhattan. On trouve trois niveaux de difficulté proposant un minimum de neuf missions chacun. On a le choix entre quelques véhicules au départ. Puis, suivant la formule habituelle, leur nombre augmentera au fur et à mesure qu'on en débloque. On pourra ainsi piloter des engins surprenants : char, pelleteuse, camion de pompier, F1, moto, voiture de collection, etc. Bref, les plaisirs s'annoncent variés. Néanmoins, le concept de la série ne change pas d'un poil : il faut rallier deux points sur la carte en un temps record.

À tout casser !

Chaque crash — les voitures se déforment sous les chocs — ou objet détruit coûte une somme d'argent qui sera déduite des gains encaissés en fin de

mission. On note quelques nouveautés comme le drift point : des points gagnés quand on tape avec style une voiture ou un élément du décor pendant un dérapage. En détruisant certains éléments, on peut également accéder à des collections d'items. Une fois de retour au garage, la voiture sera envoyée en réparation. Pendant ce temps, on a droit à

une voiture (une poubelle en fait) de remplacement. Par contre, si la voiture est trop endommagée, c'est game over. Graphiquement et techniquement, on ne peut pas dire que Runabout 3 révolutionne quoi que soit. Face à Wreckless,

il aura du mal à s'imposer, à moins qu'il sache profiter de la grande faiblesse de son rival, son manque d'intérêt...



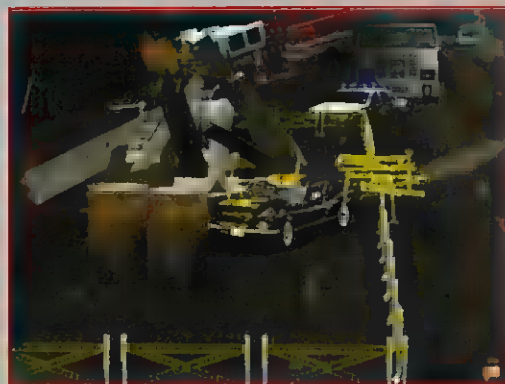
Semez la terreur sur votre passage !



Un jeu qui date face à concurrence...



Un vrai jeu d'intellectuel !



La voiture se dégrade sous les chocs.



On pourra aussi rouler à moto.

STAR WARS

ÉPISEDE II

NOKIA
3410

En toi, la Force tu trouveras

Ingénieux. Indépendant. Mystérieux.
Comme toi ? Rejoins sans tarder
Jango Fett dans les salles obscures à
l'occasion de Star Wars, l'épisode II :
une nouvelle expérience t'attend ! Alors
prépare-toi dès maintenant à recevoir
la force de ton héros en personnalisant
ton mobile sur www.nokia.fr

Et profite-en pour découvrir les
nombreux pouvoirs du Nokia 3410,
le téléphone qui te permet de
télécharger directement de
nouveaux jeux ou des
applications
via le WAP⁽¹⁾.



Club
NOKIA

Tu as aimé le film ? Vis l'expérience
jusqu'au bout grâce aux jeux, aux
logos et aux sonneries de la saga
Star Wars à télécharger⁽²⁾ en
exclusivité sur www.club.nokia.fr

NOKIA
CONNECTING PEOPLE[®]

www.nokia.fr

*Pour Reiser les Hommes. Copyright © 2002. Nokia Corporation. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. Les spécifications sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. Certaines fonctions sont dépendantes du réseau. Vérifiez auprès de votre fournisseur d'accès et/ou votre opérateur les services auxquels vous avez accès et si le réseau auquel vous êtes abonné supporte les services offerts. La disponibilité de certains produits et services peut varier en fonction des pays. Vérifiez auprès de votre revendeur la compatibilité des services avec votre téléphone mobile. (1) Wireless Application Protocol. Langage permettant l'accès aux services de l'Internet Mobile. L'utilisation des Services Internet requiert une connexion Internet. Les services peuvent entraîner des surcoûts. (2) L'inscription au Club Nokia est gratuite même si les services digitaux sont payants. Star Wars est une marque déposée de Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Lucasfilm Ltd. Copyright © 2002. Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Star Wars est une marque déposée de Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Star Wars est une marque déposée de Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés.

japon

PLAYSTATION 2
Sega /
Automne

最新情報 プレビュー

Shinobi

Personne n'osait plus y croire : Shinobi nous revient, tout frais, tout beau, tout en 3D et sur PS2. Sega est bien décidé à faire fructifier son catalogue, comme au bon vieux temps !



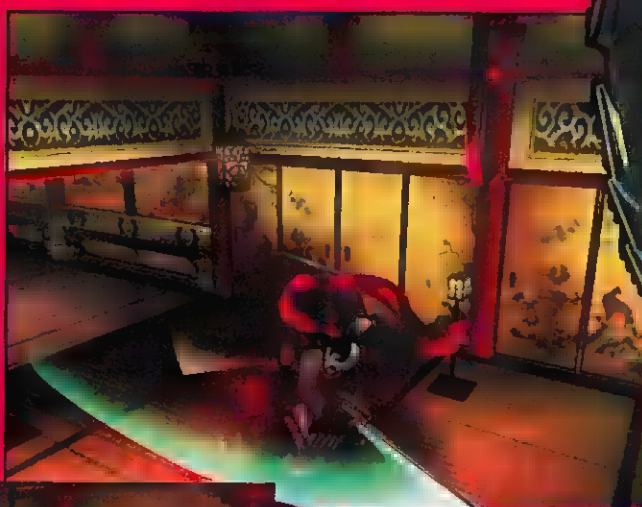
Coup ultime en préparation ?



La mode serait-elle à Spiderman ?



Votre jauge de vie et la magie.



Du sang, va y en avoir !



Vos adversaires sont leurrés !



On marche sur les murs comme dans Matrix !



Le Shinobi était un secret bien gardé, même au sein de Sega. Over Works, le studio chargé du développement, n'en avait soufflé mot à personne. Quelle ne fut donc pas la surprise de voir le jeu annoncé moins d'un mois avant l'E3. Shinobi est l'une des licences charismatiques de Sega. Après une période glorieuse en arcade, sur Megadrive et une petite incursion sur Game Gear, Shinobi était passé aux oubliettes, tout juste réveillé pour un volet Saturn raté.

Discretion de mise

Sur PS2, passer à la 3D n'est pas aisé pour un jeu traditionnellement 2D et très orienté action. Rien à voir donc avec un Tenchu, par exemple. Aussi, Over Works a dû se concentrer sur deux problèmes: les angles de caméra et la gestion des ennemis sur le champ de bataille. Les angles de caméra semblent fixes, mais prennent néanmoins compte de la nature 3D du jeu (à la manière de Devil May Cry?). Ensuite, pour ce qui est de l'action, il faudra faire preuve de discrétion, un concept à la mode depuis Metal Gear Solid. Pour venir à bout des ennemis dans



Surtout ne pas marcher sur son écharpe!

un espace en 3D, le studio de Sega a mis au point un système de lock et un autre d'enchaînement des coups (combo?).

Alléchant!

Graphiquement, le jeu est alléchant, fidèle à l'esprit de la série. L'action se situe dans un Tokyo contemporain, en ruine et plongé dans le chaos. Shinobi est capable de s'élancer et marcher sur les murs à la Matrix, mais aussi de déployer ses pouvoirs, tirés de l'imagerie traditionnelle du ninja. On peut apprécier particulièrement celui qui permet à Shinobi de projeter des doubles de lui-même autour de ses ennemis afin de les induire en erreur. Une grande variété de pouvoirs spéciaux est ainsi prévue.



Scènes en extérieur au menu!



Un shuriken, un!



Tout le monde rit à gorge déployée!

Le héros est également capable de se battre plus conventionnellement avec ses armes blanches. Outre le katana de base, on trouve une sorte de pièce d'armure couverte de griffes acérées, qui recouvre ses avant-bras. Les shurikens sont bien sûr au menu, mais en nombre limité. Les décors seront destructibles, mais on ne sait pas encore à quel point. Bonus et autres passages secrets seront intégrés dans les recoins des niveaux. Ces derniers devraient être vastes, voire complexes pour certains. Attendons-nous donc à de la plate-forme bien crispante! L'E3 devrait livrer aux joueurs une première version jouable, qui constituera donc un premier test pour Sega. Seul regret, Koshino n'assurait pas la bande-son.



Une écharpe qui n'est pas sans rappeler Strider!



Tokyo n'est que ruine et chaos!



Ça découpe menu menu!

japon



最新情報 プレビュー

Get Backers

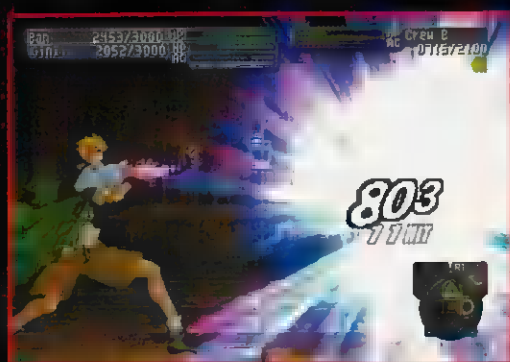
Après un passage sur GBA et PS, Get Backers, la célèbre série manga de la Kodansha, nous arrive sur PS2. Au menu : marrons et tartes en tout genre dans un Tokyo en ébullition !



Les effets spéciaux sont à la hauteur de la PS2 !



En bas à droite, l'interface, clairement disposée.



Alignez vos coups pour réaliser un combo !



Vous incarnez deux héros (Ban et Ginji) qui, pour gagner leur vie, ont l'habitude de remplir des contrats : en gros récupérer le butin de vols. Un de leurs boulots les conduit dans l'underground de Shinjuku. L'aventure commence, partagée entre monde réel et monde surnaturel. Le jeu repose sur des donjons en 3D à la configuration aléatoire. L'action est contrôlée aussi bien avec la croix de direction qu'avec le joystick analogique. Vous pourrez ainsi faire progresser vos personnages dans des décors tout en 3D. Heureusement, une carte dans le coin de l'écran se dessine suivant votre progression.

Au boulot !

Le quotidien du RPG est bien entendu au rendez-vous, avec des items à collecter et des pièges à déjouer un peu partout, sans oublier les ennemis. Lors des combats, vous aurez recours à deux jauges : une de vie et une d'action. Les quatre boutons du pad sont mis à contribution, gérant chacun un coup particulier et consommant une dose plus ou moins élevée de la jauge d'action. Sachez que, même si elle se remplit avec le temps, les coups puissants la vident rapidement. Mais ici l'ennemi s'adapte à vos habitudes offensives, évitant vos coups. Avec L1, on peut changer de perso, à la manière d'un Tag Battle, et R1 permet d'utiliser des items comme les potions de vie. La qualité graphique des combats est plutôt bonne, notamment lors des effets spéciaux (rappelant ainsi le sublime Guardian Heroes de Treasure). Quant aux décors, ils sont honnêtes.



L'esprit de l'œuvre originale est respecté !



Le jeu tient sur un simple CD-Rom.



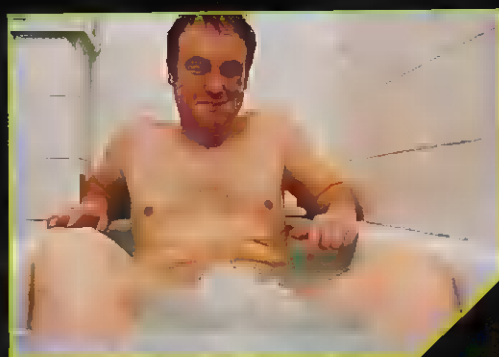
Les persos en 2D évoluent dans les décors en 3D.



Les événements s'affichent classiquement.



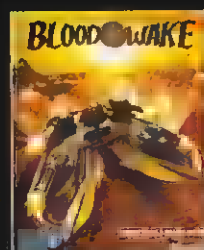
DEPUIS QUAND NE VOUS ÊTES
VOUS PAS AUTANT AMUSÉ DANS L'EAU?



Des eaux déchaînées. Des navires aux performances démoniaques. Des explosions en chaîne. Simplement un jour comme les autres dans les mers du Dragon. Un jour d'affrontement naval sans règles ni pitié. Serez-vous de taille pour cette bataille navale nouvelle génération ? A bord de navires ultra-rapides et lourdement armés, embarquez pour 28 missions de destruction massive ou plongez dans un mode multi-joueurs ravageur pour tester votre arsenal sur vos meilleurs amis.

www.xbox.com/fr/bloodwake

PLAY MORE. PLAY BLOOD WAKE.



Super Monkey

Une petite balade
au fond des mers ?



Les passages délicats
se succèdent !

Déjà affairé à développer F-Zero en arcade et sur GC, Amusement Vision nous annonce en plus ce Super Monkey Ball 2 sur GC ! Avec la nouvelle stratégie multiplates-formes de Sega, il n'est plus question de chômer !



Le foot à l'honneur, Coupe
du Monde oblige.



Ball 2

Monkey Ball était à l'origine un jeu arcade avant de devenir Super Monkey Ball, l'un des trois jeux qui ont accompagné le lancement de la GC au Japon. Cette fois, la suite est exclusivement console. Ce qui permet au studio de Sega, Amusement Vision, de concevoir le jeu tout spécialement pour ce support. L'un des gros manques du premier volet sur GC était très certainement l'absence de scénario. Le message est passé puisqu'un mode story fait son entrée. Par la même occasion, un grand méchant sera introduit (une série serait-elle en vue?).

Difficulté croissante

L'intérêt du premier Super Monkey Ball provenait des mini-jeux. Le second volet en comptera douze, dont les quatre précédents, améliorés pour la circonstance. On peut toujours disputer la Monkey Race avec des amis (huit participants au maximum).



Le passage en rafting est très impressionnant!

Le volume du jeu s'est considérablement accru, avec plus de 150 niveaux à la difficulté croissante. Bref, dans ce second volet, le jeu semble enfin exprimer son potentiel à fond. Graphiquement, le titre conserve son design original. Cependant, on note une sensible amélioration, notamment dans les décors, plus fouillés. Les niveaux contiennent également plus de mécanismes qui sont davantage compliqués. ■



Les mini-jeux sont plus aboutis.

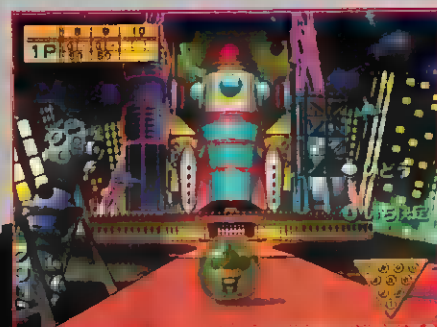


La qualité graphique est en forte hausse!



Une tonne d'effets spéciaux et un grand spectacle!

Le jeu n'est plus limité par l'arcade.



Monkey Ball affiche de nouvelles ambitions!



Le bowling n'est pas toujours sans risque!

Rygar

Ils sont rares certainement ceux qui se souviennent encore de Rygar en arcade ou sur Nes, la 8 bits de Nintendo. Tecmo a décidé d'enrichir la légende avec l'aide de la fée 3D.



Tecmo nous sort le grand jeu !



Hop ! Il s'appelle revient !



La lumière est superbement filtrée.



Pour un peu, c'est Saint Sayer !

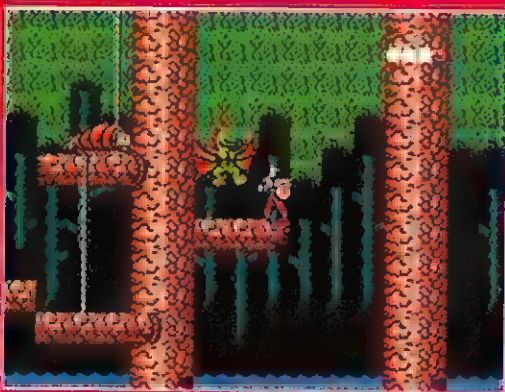
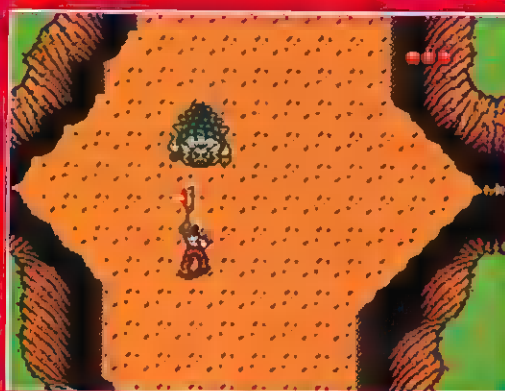
UNE BELLE PAIRE



Satoshi Kanematsu dirige la Creative Division.



Takao Ando dirige l'équipe du projet Rygar.



Rygar sur NES : on a du mal à faire le lien !

Ryggar retrouve une nouvelle jeunesse, une nouvelle dynamique, sous la supervision de Satoshi Kanematsu. Ce dernier est à la tête du deuxième département de développement interne de Tecmo, la Creative Division. L'autre étant la Team Ninja d'Iitagaki. Rygar est le premier jeu en dimension internationale pour la Creative Division, qui vise directement les marchés américain et européen plutôt qu japonais.

Un Rygar en apéro ?

Rygar sur PS2 est devenu une sorte de Devil May Cry. L'action se déroule dans la Grèce antique et s'inspire d'une foule d'œuvres cinématographiques du genre. Il met en scène le gratin de la mythologie grecque dans une sorte de Gladiator sur fond de Lord of the Ring. Vous incarnez un héros, Rygar, qui va devoir repousser les forces démoniaques qui déferlent sur toutes les cités. L'ennemi est en nombre et plutôt bien armé. Quant à vous, vous êtes équipé d'un simple bouclier qui vous servira de protection mais aussi d'arme. En effet, lancé sur l'adversaire, il se comporte comme un yo-yo grâce à sa chaîne qui le rattrape. Par la suite, vous serez capable de nombreuses actions spéciales comme transformer le bouclier en grappin pour accéder à des lieux jusqu'alors hors de portée. En venant à bout des boss, Rygar gagnera de nouvelles actions qui lui ouvriront des zones inaccessibles auparavant.

Un jeu pas Rygar !

Il devrait y avoir une dizaine de niveaux basés chaque fois sur un thème (un dieu dominé par une force élémentaire). Les attaques spéciales, tout comme les combos, sont d'une grande variété, contrastant avec l'aspect très limité de l'équipement du héros. Au contraire des jeux de Capcom, les cinématiques (et en temps réel), sont peu nombreuses pour ne pas couper le rythme du jeu qui se veut soutenu. Les casse-tête à la Bio Hazard ne sont pas au menu de ce Rygar, toujours pour maintenir le joueur dans le feu de l'action, qui se déroule dans un univers en 3D. Tecmo nous surprend avec une qualité graphique ambitieuse et des textures très colorées. Prévu dans une version jouable au prochain E3, Rygar devra convaincre que la jouabilité est à la hauteur de ses ambitions. Après une année 2001 un peu itérative, Tecmo sortira le grand jeu pour le salon américain avec Ninja Gaiden, Kunoichi et Rygar en première mondiale ! ■



L'éclairage est géré en temps réel !



Un jeu étonnement clair et coloré sur PS2.



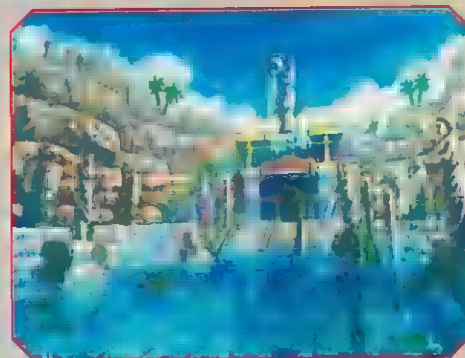
Votre bouclier est multifonction !



Voici un ennemi qui nous vient de la 8 bits !

QUEL BOULOT !

Un travail considérable est effectué pour retranscrire chaque vue d'artiste en 3D !



Castlevania Byakuya no Concerto



Konami /
■ juin

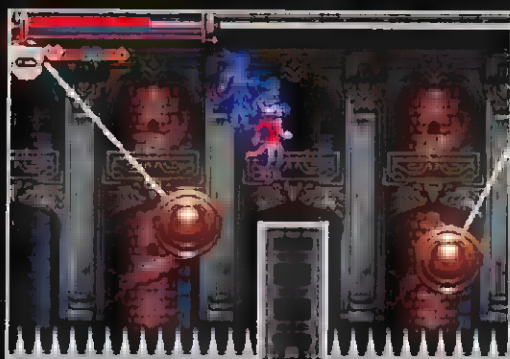
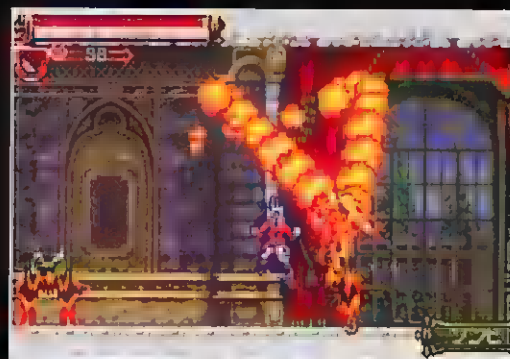
En attendant le Castlevania 2D sur PS2, Konami chauffe l'audience avec une suite très attendue sur Game Boy Advance !



Enfin ! Le nouveau Castlevania (littéralement « concerto de la nuit blanche ») arrive enfin sur GBA ! L'équipe, déjà responsable du premier volet, travaille actuellement sur cette suite qui s'annonce somptueuse, avec un graphisme plus évolué et des animations du personnage (Juste Belmont) plus détaillées. On retrouve la panoplie des items habituels (fouet, croix, etc.). Différents types de fouets et d'armures sont disponibles. En combinant ses items avec des sortes de livres de magie élémentaire, on obtient des attaques spéciales inédites.

Potion magique

On trouve aussi nombre d'objets spéciaux qui vous permettront de réaliser des actions d'un degré supérieur comme le double saut, par exemple... Enfin, on pourra se remettre d'aplomb avec des potions ou se repérer à l'aide de cartes. Les commandes sont on ne peut plus simples : A et B pour attaquer et sauter, L et R pour glisser de chaque côté. ■



Monster Gate



Konami /
4 juillet

Ayant commencé sa carrière en arcade, Monster Gate est un titre à part chez Konami. Véritable jeu concept dans son genre, il s'attaque à la GBA, plus à sa mesure.



Monster Gate est un drôle de croisement à base de jeu de cartes, à la Shiren (Chunsoft), pour l'aspect visuel, épicé d'une petite touche de Zelda pour l'esprit. On incarne un jeune héros qui doit sauver son monde en fermant une fois pour toutes une porte par laquelle les monstres envahissent le pays. On se déplace donc dans des donjons sur plusieurs niveaux, truffés de pièges. La représentation des niveaux se fait de dessus, et une carte des lieux se dessine à mesure qu'on progresse. Les monstres sont visibles sur l'aire de jeu. On peut donc les éviter ou les affronter. Certains dorment. On peut alors les capturer et en faire des cartes pour les ressortir plus tard afin qu'ils se battent aux côtés du héros. On trouve aussi des cartes d'armement et d'items. Le tout viendra former l'arsenal et renforcera parfois les spécifications du perso. Enfin, deux options multijoueur permettent à quatre comparses de s'éclater. ■



モンスタースターゲート！？
神話に出てくる「あの」モンスタースターゲートの事か？





OFFICIAL LICENSED PRODUCT



2002 FIFA World Cup™
Programmable Gamepad pour Xbox™



*2002 FIFA World Cup™
Analog Gamepad pour PlayStation®2,
également disponible en noir et en pack de 2



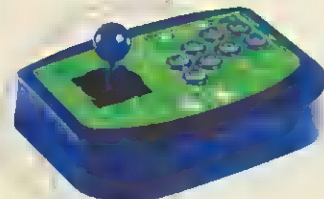
*2002 FIFA World Cup™
Upad pour PlayStation®2



2002 FIFA World Cup™
Powershock pour GameCube™



Séries de cartes mémoires
2002 FIFA World Cup™
pour PSone™, GameCube™ et Xbox™



*2002 FIFA World Cup™
Arcade Stick pour PlayStation®2



*2002 FIFA World Cup™ Football Stadium
pour PlayStation®2 et GameCube™

La Victoire Vous appartient !

Découvrez le plaisir de jouer avec les accessoires Thrustmaster pour consoles.
Produits sous licence officielle de la coupe du monde : 2002 FIFA World Cup Korea/Japan™.

Conçu et fabriqué sous licence par
THRUSTMASTER®

© Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. © L'emblème officiel 2002 FIFA World Cup Korea / Japan™, la mascotte officielle et le trophée FIFA World Cup™ sont des marques déposées de FIFA, Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous licence de Microsoft. GameCube™ est une marque de Nintendo Co. Ltd. PlayStation®, PlayStation®2, PSone™ sont des marques et/ou des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les autres marques sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.

Thrustmaster® est une division de Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. - BP 2 - 56204 La Gacilly Cédex
Tél. 0 825 857 810 fax : 02 99 08 94 17

www.thrustmaster.fr

*Compatible PlayStation®, PSone™

Mr Driller A

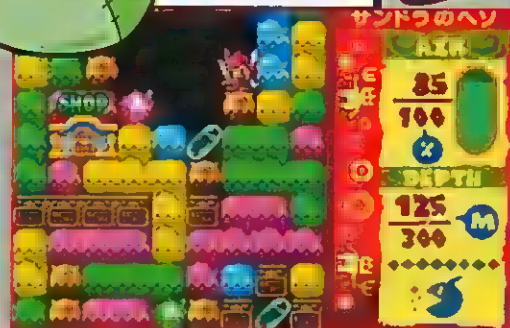
Finis l'arcade ? Mr Driller semble se sentir à l'aise sur console, notamment sur celles de Nintendo. Ce n'est pas un seul jeu, mais bien deux qui sont annoncés coup sur coup. L'un sur GBA, l'autre sur Game Cube.

Mr Driller débarque en force chez Nintendo ! Sur GBA, notre héros, Horii Susumu, doit explorer (disons plutôt creuser) des ruines mystérieuses récemment mises à jour. À la manière de Mr Driller G sur PSone, les règles du jeu changent quelque peu, sans doute afin de toucher un plus large public. L'air ne s'épuise plus en fonction du temps, mais à chaque bloc détruit (1 % d'air par bloc). Cela transforme le jeu en véritable puzzle. Une dimension RPG a également été ajoutée. On trouve ainsi, de temps à autre, des magasins où l'on peut acheter des items pour s'aider dans son exploration.

Creusons !

Pas question d'argent, mais de points « millage » : on reçoit un point par mètre creusé. Le design de l'ensemble reste dans le ton de la série, mais celui du perso principal change : il a l'apparence d'un

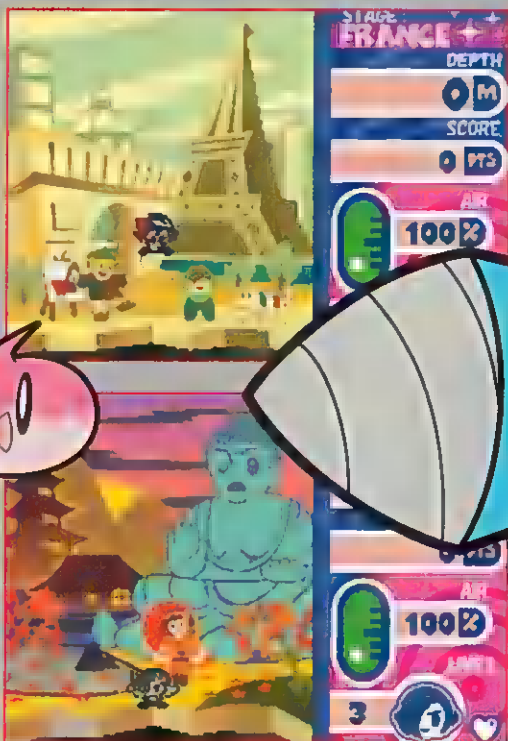
chevalier « DoriCalibur » et évoque un peu les personnages Namco du temps de la NES. En bonus, on trouve une sorte de Ciao à la Sonic Adventure : le héros recueille une petite créature mystérieuse baptisée Pakuria. On pourra communiquer avec elle et la faire évoluer en lui donnant des blocs à manger. En plus du mode aventure, on retrouvera l'éternel mode mission, avec de nouveaux stages comme celui du Japon ou de la France. Enfin, le mode GP vous fera participer à une course contre l'ordinateur à travers le monde. Le premier arrivé (c'est-à-dire celui qui aura terminé tous les stages) sera le vainqueur. Par ailleurs, en plus de ce nouveau volet GBA, Namco nous prépare pour cet automne une version Game Cube intitulée Mr Driller Drill Land. Il s'agira vraisemblablement d'un « party game » (à la Mario Party), tout en 3D. Le jeu se déroulerait dans le cadre d'un parc à thèmes, avec de nombreuses attractions (comprenez mini-jeux) auxquelles quatre joueurs pourront prendre part. ■



Nouveauté de ce volet A, le magasin !



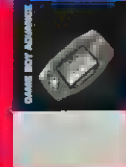
Il faut accumuler les crédits « millage » pour faire ses achats.



Le jeu comportera des nouveaux stages, comme ceux du Japon et de la France.



Le Pakuria évolue de sa forme initiale (rose) vers d'autres formes, diverses et nombreuses.



GBA : 2002, une année en or

À l'approche de l'E3 et du Nintendo Space World, le monde de la GBA est toujours d'attaque. Et cette année semble s'annoncer plutôt riche !

Une foule d'annonces ont été faites récemment, souvent pour confirmer des titres déjà connus. Chez Nintendo, on nous en dévoile un peu plus à propos du Pokémon Advance, sans pour autant donner de détails. Une spécialité maison. Chez Neo-Interchannel, l'arrivée très attendue de Black Matrix Zero, une série repompée de Tactics Ogre, débutée sur Saturn, est bel et bien confirmée. Hudson, pour sa part, annonce son Pinobee & Phoebee. Capcom, de son côté, communique plus amplement sur son magnifique Cha Makaimura R (19 juillet). En plus de la version originale Super Famicom, on y trouve un second mode reprenant les meilleurs passages des volets Makaimura et Dai Makaimura, avec des graphismes entièrement retravaillés et tout simplement merveilleux !

On n'oublie pas, bien sûr, le grand retour de Square, dès cette fin d'année, sur une machine Nintendo (reste à savoir laquelle, mais il devrait probablement s'agir de la GBA). De plus, des rumeurs s'amplifient çà et là au Japon, qui font état, entre autres, car la liste est longue, de Mario Advance 3, Zelda, Sonic Advance 2, Contra, ou encore Metal Slug. Côté hardware, voici qu'une société, Triton Labs, a eu la bonne idée de nous offrir une solution écran rétro-éclairée pour la GBA. L'Afterburner. On est loin de la qualité d'une iPod Engine GT, mais largement au-dessus de celle d'une Game Gear. L'Afterburner permet donc de régler la luminosité, et offrir 9 heures d'autonomie au lieu de 10 heures pour une GBA standard. Alors, que demande le peuple ? ■

AFTERBURNER

Triton Labs nous vient avec une solution, pas totalement parfaite, mais qui a le mérite de soulager nos yeux, pour une consommation raisonnable. Certains sites web vendent les GBA déjà montées avec l'Afterburner !
Sortie ■ 20 mai.



GAME BOY ADVANCE

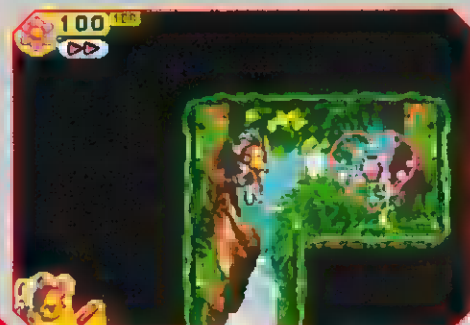
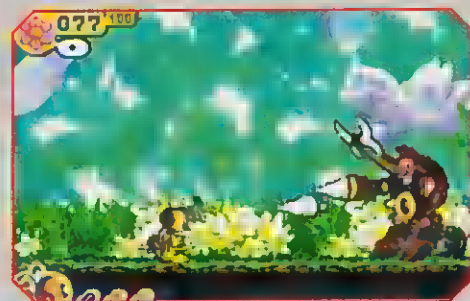
BLACK MATRIX

Ce jeu de simulation met en scène deux camps d'anges en conflit l'un contre l'autre, avec évidemment les humains au beau milieu. Le système de jeu ne change pas trop de Tactics Ogre sur GBA. Sortie le 19 juillet.



PINOBEE & PHOEBEE

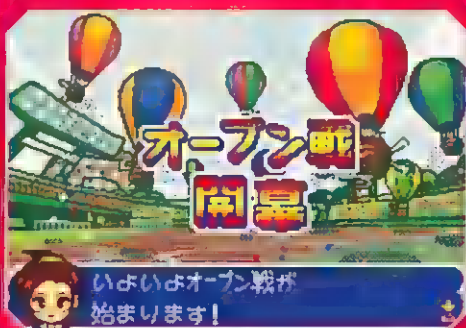
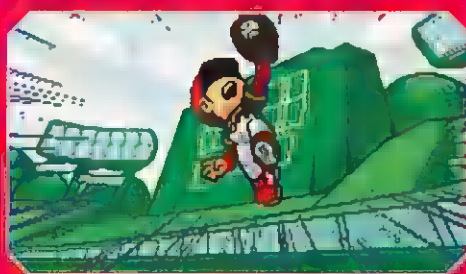
Pinobee n'est plus seul. Phoebee fait son entrée et l'on pourra changer de personnage en cours de jeu. Pour le reste, c'est assez similaire au premier volet, Pinobee. À noter quelques actions nouvelles.
Sortie le 18 juillet.



Sega s'échauffe sur GBA

YAKYUTSUKU
ADVANCE

On retrouve la profondeur de la Dreamcast et même le mode d'édition qui permet de constituer ses joueurs et monter une équipe originale!



Les jeux de sport signés Sega investissent la GBA. Mais toujours pas question de link avec d'éventuelles versions GC. Il s'agit avant tout de se faire connaître, pousser un peu Konami dans le fossé, et seulement alors...

Sega s'est fait une solide renommée au Japon avec ses séries Tsuku de simulation de clubs de foot ou de base-ball. Récemment, la version PS2 de Sakatsuku (foot) a fait un carton. Nintendo ne pouvait laisser échapper cette poule aux œufs d'or. Pressé par le temps et soucieux d'économie en cette période de transition, Sega se lance d'abord sur GBA. La firme japonaise ne lésine donc pas en annonçant coup sur coup trois titres majeurs : Sakatsuku (foot), Yakyutsuku (base-ball) et Greatest Nine (base-ball, action). Le base-ball se prête bien à la portable : les deux titres offrent donc une qualité graphique excellente et très confortable. Ce qui n'est pas tout à fait le cas du jeu de foot. Dans tous les cas, la profondeur de jeu égale celle des originaux sur Dreamcast ou Saturn. Bref, Sega semble s'échauffer avant de revenir

plus sérieusement, via des suites et un link éventuel, avec de possibles versions GC! Qui sait? Ne manque plus que Victory Goal...

SAKATSU ADVANCE

Fidèle à la version Dreamcast originale, la conversion GBA de ce jeu de foot intègre les divisions 1 & 2 nippones (soit 28 clubs) à travers divers modes de jeu, parfois en multijoueur.

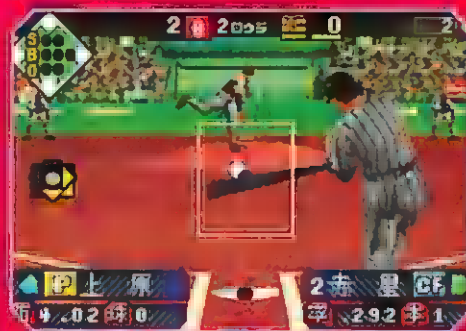


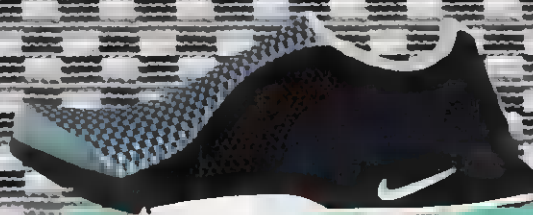
スマイルさん、ゲームを開始するディビジョンを選択してください。



GREATEST NINE

A l'origine sur Saturn, cette série très populaire fait son grand retour avec toutes les licences officielles en poche et une solide jouabilité, adaptée à la dernière console portable de Nintendo.





CHÂNJO



En exclusivité dans les magasins **COURIR**

www.courir.com



Star Ocean 3 - Ti

Star Ocean 3 s'annonçait grandiose lors de sa présentation en début d'année. Enix semble maintenir la pression, et les dernières photos offrent un bien beau spectacle !

Après des débuts timides sur une Super Famicom (96) finissante, Star Ocean a pris son envol sur PlayStation (98). Cette suite PS2 s'annonce donc comme la maturité de la série, création de Tri-Ace, déjà à l'origine de Valkyrie Profile (PS). Le scénario débute plus de 400 ans après Star Ocean 2, dans un monde mêlant fantastique et science-fiction à la manière d'un PSO. Star Ocean 3 est entièrement en 3D, avec un niveau de détail impressionnant et une réalisation somptueuse (effets spéciaux, cinématiques, etc.). L'équipe se compose de trois persos, mais on n'en contrôle qu'un seul, les deux autres agissant indépendamment. On peut néanmoins en changer durant les combats, via les boutons L1 et R1.

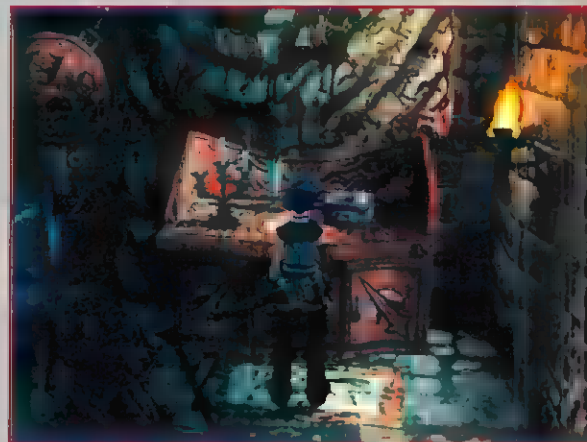
Y a d'la jauge...

Outre les classiques jauges de vie et de magie, on trouve la jauge « Guts », qui gère l'état de fraîcheur de chaque combattant. Une fois celle-ci vide, on ne peut plus se déplacer pendant un temps donné. Pleine, cette jauge permet aussi de déclencher une protection contre les attaques ennemies, ce qui s'avère très utile pour placer un contre au milieu du combo adverse. La jauge « Final attack gauge » affecte l'équipe entière : pleine, elle donne accès à des attaques ultimes (peut-être

Les effets de plans sont superbement gérés !



Peut-être le plus beau RPG de la PS2 ?



On fouille des décors en 3D magnifiques !

même groupées ?). Ajoutons que vous pouvez vous déplacer librement sur l'aire de combat, et qu'un radar vous indique les positions de chacun. Vous visez alors l'ennemi à attaquer... et tout le reste est quasi automatique ! Les armes peuvent être renforcées avec de la magie pour obtenir des attaques encore plus redoutables. Pour

conclure, Star Ocean 3 se révèle un sérieux prétendant au titre de RPG de l'année. Reste à juger de la jouabilité des combats et, surtout, de l'intérêt du scénario. Force est de constater qu'il s'agit du point faible des RPG ces derniers temps. À ce titre, le Xenosaga de Namco est un excellent exemple : une réalisation technique de bonne qualité, mais desservie par un scénario et des dialogues affligeants. On croise donc les doigts... ■



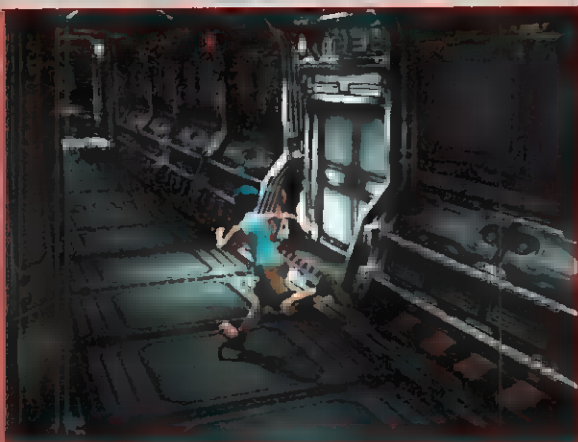
II the end of time



Effet de flou, design soigné... Enix est à la fête !



Les visages sont doués d'expressions finement rendues !



On voyage allègrement d'une époque à l'autre.

La bataille se transforme en une orgie magique !



Le corps à corps n'est pas toujours obligatoire.



L'ennemi déploie sa protection.



Avec Star Ocean 3, nous sommes à des années lumières de FFX !



Sangokushi Battlefield

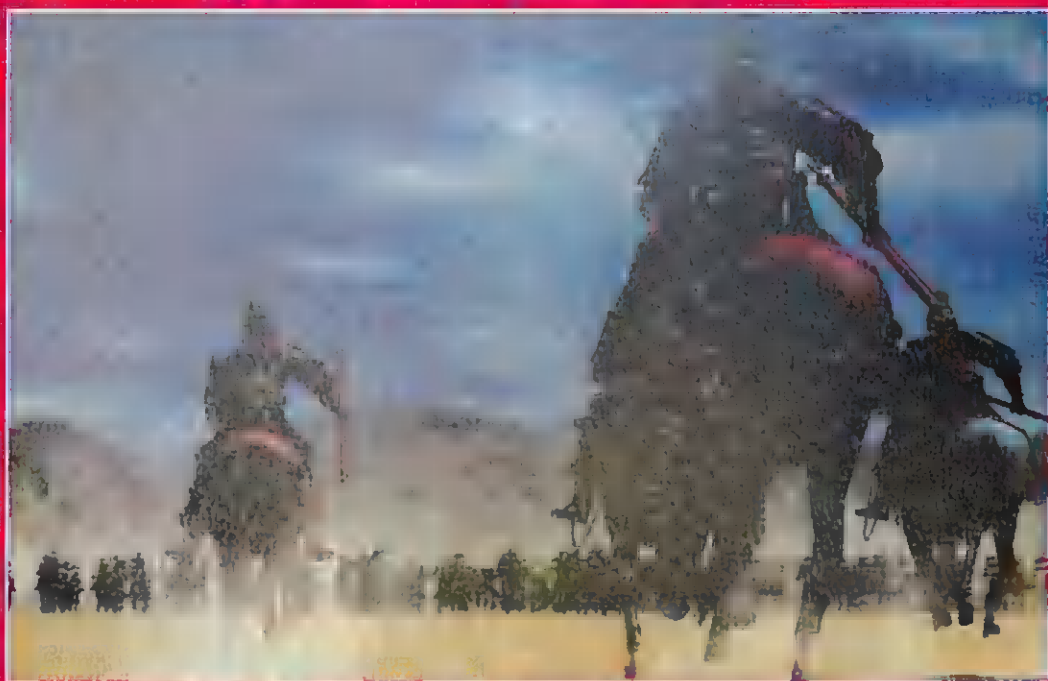
Koei ne veut pas laisser la place libre à Bandai dans le domaine du jeu en ligne. Alors que Gundam fait un carton sur les PC nippons, Koei y va de son Sangokushi, sa licence poids lourd de toujours.



On retrouve un petit air d'Age of Empires trahissant des origines PC.



Les coups magiques sont au programme.



Des films artistiques dans le plus pur style Koei.

Bandai enregistre un gros succès sur PC avec un jeu de simulation basé sur Gundam (étonnant!!). Koei défend son marché et lance dans la bataille ses fers de lance que sont Nobunaga et Sangokushi. Du reste, l'éditeur ne se contente pas du PC et englobe dans l'affaire la PS2. SCEI pousse les éditeurs à supporter sa politique de jeu en réseau sur PS2. Sangokushi Battlefield (SB) se présente sous la forme d'un RTS (stratégie temps réel), un style encore très rare au Japon. Il se jouera, comme Nobunaga Online, sur les trois marchés asiatiques : Japon, Corée du Sud et Taïwan. Il se base sur un moteur développé pour le PC, rebaptisé Active Logistic Control, gérant tout un tas de comportements. Les serveurs, comme pour Nobunaga, sont mis sur pied par Koei.

Une réalisation datée

On incarne un guerrier local qui pourra soit choisir de remplir des missions, soit étendre son territoire. La guerre est principalement au menu, avec un léger aspect simulation. Le clavier et la souris PlayStation 2 seront compatibles, voire conseillés, même si le tout restera parfaitement jouable avec le pad de base. La réalisation, quant à elle, date et fait penser aux tout premiers RTS occidentaux. Rien à voir avec les dernières productions du genre chez nous. Mais le graphisme n'a jamais été l'atout de la série, qui mise principalement sur un scénario

béton, une grande profondeur historique et un côté simulation poussé. Appliquée au genre du RTS, on peut se demander si l'austérité a toujours sa place.



Une charrette véhicule vos vivres.



Koei veut devenir le grand d'Asie.

STAR WARS

EPISODE II

NOKIA
3410

En toi, la Force tu trouveras

Courageuse. Fascinante. Compétente.
Comme toi ? Rejoins sans tarder
Zam Wesell dans les salles obscures
à l'occasion de Star Wars, l'épisode II :
une nouvelle expérience t'attend !
Alors prépare-toi dès maintenant à
recevoir la force de ton héros en
personnalisant ton mobile sur
www.nokia.fr

Et profite-en pour découvrir les
nombreux pouvoirs du Nokia 3410,
le téléphone qui te permet de
télécharger directement de
nouveaux jeux ou des
applications
via le WAP⁽¹⁾.



Club NOKIA

Tu as aimé le film ? Vis l'expérience
jusqu'au bout grâce aux jeux, aux
logos et aux sonneries de la saga
Star Wars à télécharger⁽²⁾ en
exclusivité sur www.club.nokia.fr

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.fr

*Pour Belier les Hommes. Copyright 2002. Nokia Corporation. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. Les spécifications sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. Certaines fonctions sont dépendantes du réseau. Vérifiez auprès de votre fournisseur d'accès votre opérateur les services auxquels vous avez accès et si le réseau auquel vous êtes abonné supporte les services offerts. La disponibilité de certains produits et services peut varier en fonction des pays. Vérifiez auprès de votre fournisseur d'accès la compatibilité des services avec votre téléphone mobile. (1) Vérifiez auprès de votre fournisseur d'accès la disponibilité des services de téléchargement de contenu. (2) L'inscription au Club Nokia est gratuite même si les services digitaux sont payants. Star Wars est une marque déposée de Lucasfilms Ltd. Tous droits réservés. Utilisée avec autorisation. RC Nantier 8330 742 784 - ©REY

The House of the

Tout comme Panzer Dragoon, voici un titre qui avait été annoncé dès les débuts de la Xbox au Japon, lors du TGS du printemps 2001. À l'approche de l'E3, le voici qui montre le bout de son nez. Préparez donc vos flingues !

O inutile de dire que le principe du jeu n'a pas trop changé. Il s'agit toujours d'un gun shooting, avec son interface habituelle. On peut jouer jusqu'à deux en écran splitté, et on recharge son arme en tirant en dehors de l'écran. Le jeu doit sortir d'abord en arcade, puis sur Xbox. Des flingues sont donc bien évidemment prévus sur la console de Microsoft. Cela a d'ailleurs été l'occasion d'un litige entre l'éditeur et le fabricant, litige qui a en partie retardé la sortie du jeu. En effet, Microsoft a tardé à livrer les spécifications techniques applicables aux guns Xbox. Le problème semble donc résolu, ouf ! Quoi de neuf donc dans HoD3 ? L'action se déroule désormais dans un monde plus proche de nous. Fini le design charmeur, un peu rétro des deux précédents volets.

On explore cette fois un lieu désaffecté (de type industriel) qui cache dans ses entrailles une sorte de laboratoire inquiétant. Les ennemis sont en grand nombre. Rien à voir avec les épisodes passés. On aura toutefois un fusil à pompe à disposition pour faire de gros trous partout ! On aura toujours la possibilité de choisir sa route en cours de stage, qui se conclura bien sûr par un classique boss de fin.

L'influence Xbox ?

Graphiquement, les fans des deux premiers volets pourraient être déçus par le design un peu plus moderne. L'ambiance d'inspiration fantastique avait fait le charme de la série et permettait d'opposer aux joueurs des boss particulièrement gores. On a cette forte impression que Sega vise le marché américain, le seul où Xbox se porte relativement bien... Mais bon, on ne va pas critiquer cet aspect plus moderne du jeu qui fait honneur à la technologie Xbox.



Les blessures ne sont pas très réalistes...

Le bestiaire ne semble pas aussi terrifiant qu'auparavant à moins que l'environnement y soit, encore une fois, pour quelque chose. Les impacts de vos balles et les membres explosés paraissent un peu simplistes. Il semble que Wow Entertainment, le studio à l'origine de la série, a dû réagir face aux indécisions de Microsoft. Du coup, la première version de ce nouveau titre, qui était dans la continuation de la série, a été dérivée pour finalement devenir Vampire Night. Namco, de son côté, trépignait à la porte de Sega pour avoir un jeu à mettre dans son catalogue arcade. De peur de faire un jeu trop ressemblant à Vampire Night, Sega nous livre donc un House of the Dead 3 qui, par son style, contraste avec les précédents.



On a perdu le style caractéristique de la série...



Le fantastique laisse place à la science-fiction.



Michael Jackson signe la chorégraphie !

Dead 3



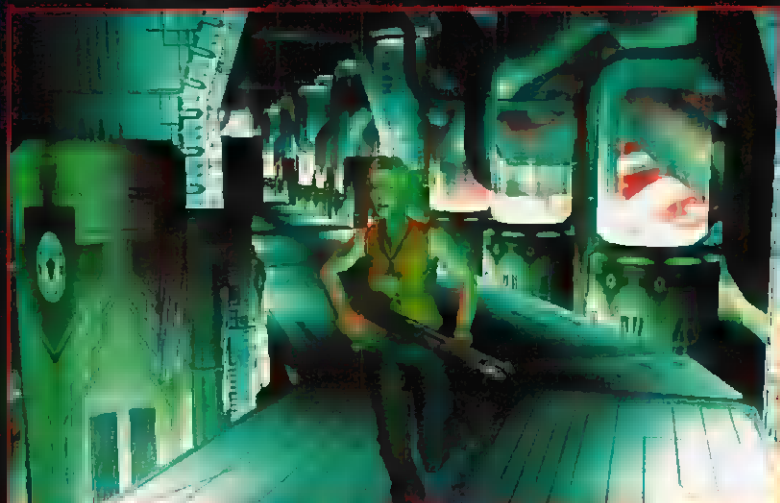
Vous aurez à faire face à pas mal de monde !



Le jeu se déroule dans un monde hyperréaliste, moderne.



Le temps est limité, les munitions aussi !



Un air de Bio Hazard ?



On attend avec impatience de voir le gun Xbox !



Un boss moins inventif que l'armure de HoD2.

Le fusil à pompe fait pas mal de trous.



Nobunaga Online

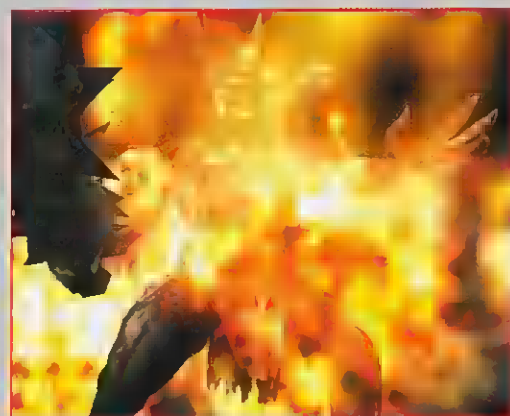
Dévoilé lors de la conférence de SCEI sur la stratégie du jeu en réseau pour la PS2, Nobunaga Online préfigure ce qui attend les joueurs japonais...

Koei est le roi du jeu PC au Japon. L'ouverture récente des branches taiwanaise et sud-coréenne démontre la volonté de Koei de s'imposer tout d'abord en Asie avant de viser le marché US. Recyclant au mieux le moteur 3D de Shin Sangokumuso 2, Nobunaga Online se présente sous la forme d'un MMORPG, permettant à un grand nombre de joueurs de partager le même monde. On aura le choix entre divers métiers et l'on sillonnera le Japon en faisant face par moments à des créatures maléfiques inspirées de la culture nipponne. Les combats se font à la Shin Sangokumuso, donc 100 % en temps réel. On peut former une équipe, communiquer, gérer ses items, etc. Techniquement, Koei fait fort, laissant Square loin derrière (décidément). Le monde est plus détaillé, plus beau, mieux animé, plus fouillé et plus rapide. Un scénario et des

missions seront disponibles en mode online mais aussi solo. Si les modems 56K sont supportés, inutile de préciser que le haut débit est recommandé. SCEI pousse en ce sens : les abonnements Internet PS2 ne sont dispos qu'en « broadband ». Une fois additionnés l'ouverture du compte haut débit, l'abonnement au jeu et le nécessaire (HDD, modem, navigateur, jeu, etc.), vous aurez payé plus que la PS2 qui trône dans votre salon. Bref, une note salée et très certainement un facteur qui dissuadera beaucoup de joueurs de se lancer dans l'aventure... ■



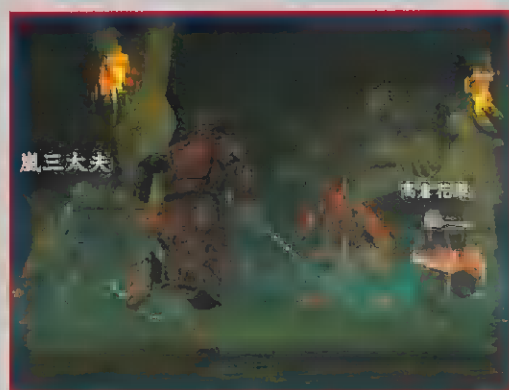
Koei sait amortir ses moteurs 3D.



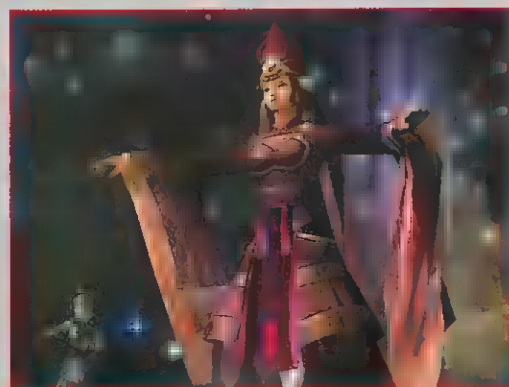
On fait face au bestiaire du Japon traditionnel.



L'interface est classique, voire dépouillée.



Les combats 100 % action, seul ou en équipe.



La magie tient une place importante.



Square dépassé. La guerre du jeu en ligne promet!

TIDUS ET YUNA,
LE MONDE A BESOIN D'EUX,
ILS ONT BESOIN DE VOUS.



PlayStation 2 et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. © est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc. DISTRIBUÉ PAR SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE LTD. TOUTES LES AUTRES MARQUES, FINAL FANTASY ET LE LOGO SQUARE ENIX SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE SQUARE ENIX CO., LTD. À SUGOI, JAPON. TOUTES LES MARQUES SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE LTD.



LEUR DESTIN EST ENTRE VOS MAINS.

RETROUVEZ LA SAGA FINAL FANTASY ET JOUEZ POUR GAGNER DE NOMBREUX CADEAUX SUR www.playstation.fr



PlayStation.2
LE TROISIEME MONDE

Panzer Dragoon Orta

Annoncé dès la présentation de la Xbox au Japon, Panzer Dragoon nous revient donc après une longue période de silence. Attention, les gars de Smilebit vont encore refaire parler d'eux.

Panzer Dragoon, aux côtés de l'inoubliable Clockwork Knight, avait été à l'époque de l'annonce de la Saturn une véritable démonstration des possibilités 3D de la machine. Ensuite, il devint l'une des pierres angulaires de la 32 bits. Puis... plus rien, un grand silence. Silence qui sera rompu à l'occasion de l'arrivée de Sega sur Xbox. On savait déjà Smilebit talentueux. On avait confirmation en avoir été faite avec le superbe Jet Set Radio Future. Du coup, on était quasi certains que la qualité de Panzer Dragoon serait à la hauteur même, entre temps, Gunvarkyrria avait soufflé le chaud et le froid.

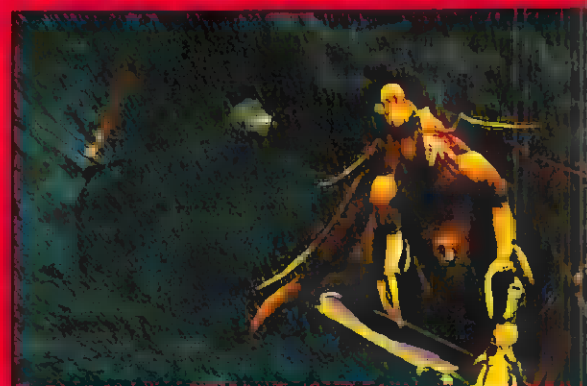
Géant !

À l'approche de l'E3, où le jeu sera présenté, les toutes premières photos sont dévoilées ! Oui, Panzer Dragoon Orta (le titre officiel) est géant. Une qualité graphique incroyable

et une ambiance fidèle à la série. Il comprend une dizaine de stages et, chaque fois, plusieurs chemins possibles. En fonction des différents chemins empruntés et des actions accomplies, le cours du scénario pourrait se trouver changé. On incarne une jeune fille et l'on peut même élever sa monture en lui faisant apprendre de nouvelles actions ou attaques. Le tout se répercute directement à l'écran grâce à un morphing en temps réel. On espère seulement que le jeu sera un succès, au contraire de JSRF qui le méritait pourtant. Les faibles ventes de la machine (au point mort au Japon depuis la sortie) ont sérieusement handicapé celles de JSRF. Une fois de plus, les USA seront au centre des espoirs de Sega. Heureusement, l'âme de ce Panzer Dragoon semble intacte, fidèle à l'esprit originel de la série. Smilebit ne paraît pas prêt à se plier à d'éventuels goûts locaux, comme cela semble être le cas avec HoD3. Ouf ! ■



Le jeu se baserait sur l'esprit du premier volet.



Des cinématiques en temps réel incroyables !



Un jeu beau à... s'acheter une Xbox !



Des effets de lumière et pluie !



Une base ennemie ?



Mouvements libres ou dingés ?

Devil May Cry 2

Devil May Cry, développé par Kayama sous la supervision de Mikami, fut en son temps un véritable coup de tonnerre dans un genre un peu plongé dans la routine. Sa suite n'en est que plus attendue...

Après la série des Bio Hazard, Kayama voulait faire quelque chose d'encore plus fou. Mikami lui a donné carte blanche, mais il a dû rapidement serrer les freins devant sa créativité débordante. Devil May Cry est donc né d'une frustration accumulée tout au long de la série Bio Hazard, comme une sorte de défouloir. Le choix de la GC par Mikami a fait atterrir DMC dans le département de Funamizu (Auto Modellista, Bio Hazard Network, JoJo...). Du coup, ce nouvel épisode propose un visage très différent de l'original : on ne se bat plus dans un château, mais au cœur d'une cité en ruine, partagée en deux zones distinctes : les toits des gratte-ciel et, tout en bas, les rues.

Si vaste...

Les stages seront donc incroyablement vastes et, pour couronner le tout, des scènes en intérieur seront aussi au menu. En raison de ce large espace de jeu, DMC2 ne peut

conserver le niveau de détails graphiques de son aîné. Cela se manifeste par une vision assez différente. On perd pas mal de l'atmosphère sombre et étouffante, voulue à l'origine par un Kayama fan du genre. C'est un peu comme comparer le film « Alien » (premier du nom) à « Aliens ». L'action est donc le maître mot de cette suite, aussi bien dans le flot et le rythme du jeu que dans les mouvements du perso. Dante se verra doté de nouvelles possibilités : il pourra changer d'arme sans passer par un menu (d'un seul bouton ?) et attaquer plusieurs ennemis en même temps. Comme Bio Hazard 2, DMC2 proposera deux persos : Dante et une nouvelle héroïne. Chacun aura son arsenal, son style, son histoire... Les angles de caméra ont été revus pour résoudre certains des problèmes rencontrés dans le premier volet. À 30 de développement, le jeu est déjà très prometteur. La différence de style pourrait en surprendre certains, mais au final on tient de nouveau un grand jeu d'action !



Les rues de cette cité n'ont pas l'air très calmes !



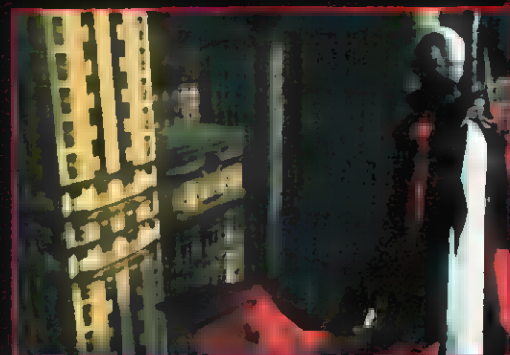
Sur les toits, on est très exposé.



Le bestiaire est moins original.



Tirez sur plusieurs ennemis en même temps !



Votre champ d'action est énorme !

Dodonpachi Daiojo

Donpachi et Dodonpachi appartiennent à une série de shoots 2D verticaux qui a su trouver un public assidu dans l'Archipel. Mais attention, les fioritures et autres polygones n'ont pas place ici : Dodonpachi fait dans la tradition pure et dure !

L renouveau de la série ne risque pas de passer inaperçu. Voici donc un shoot 2D à scrolling vertical dans lequel on choisit l'un des deux appareils disponibles. Ensuite, il faut sélectionner, en guise de navigateur, une sorte d'intelligence artificielle (« Element Doll ») qui détermine le type d'armement et d'attaques disponibles en cours de jeu. On gère trois boutons d'action : « shot » (tir), « bomb » (attaque spéciale) et « full auto ».

Une foule de bonus

Tradition oblige, on collecte en cours de jeu une foule de bonus. On peut ainsi stocker un nombre variable de « bombs » (attaques spéciales) suivant le type d'appareils et d'Element Doll choisis. Une jauge appelée

GP, une sorte de compteur, mesure le temps restant pour détruire l'ennemi suivant. On réalise ainsi des combos qui élèvent le score. Une jauge (« Hyper Meter »), se remplit en fonction de règles bien établies : il faut vaincre le boss sans utiliser d'options bomb, attaquer seulement les lasers, ou prendre une option donnée avec un combo niveau 20... Pleine, cette jauge donne droit à une option « Hyper » (sorte d'attaque ultime) à la durée limitée. Bien plus que vouloir révolutionner le genre, à la manière de Treasure avec son magnifique Ikaruga, Cave opte ici pour les sensations fortes. On retrouve donc l'essence même du shoot classique à travers des systèmes conçus pour satisfaire le public des fans accros du genre. ■

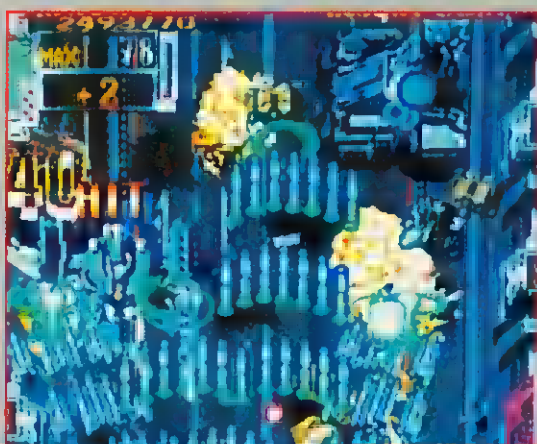


Il faut passer entre les projectiles !



La bombe : l'élément défensif classique et imparable !

On retrouve l'écran vertical habituel.

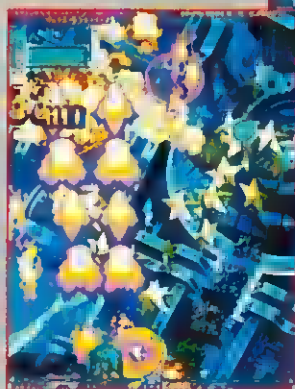


Une des éternelles bases du shoot : ne plus rien voir à l'écran !



L'ennemi déploie des vagues d'unités incessantes !

Votre appareil devient une machine de destruction !



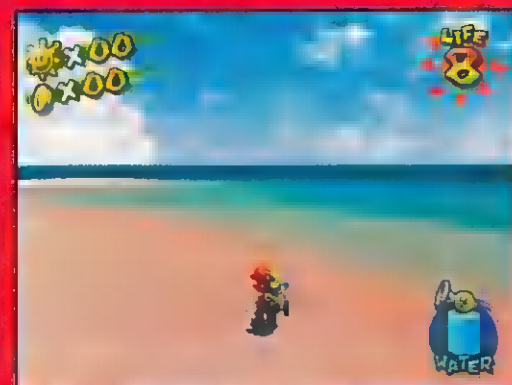
Des unités auxiliaires vous prêtent main-forte !



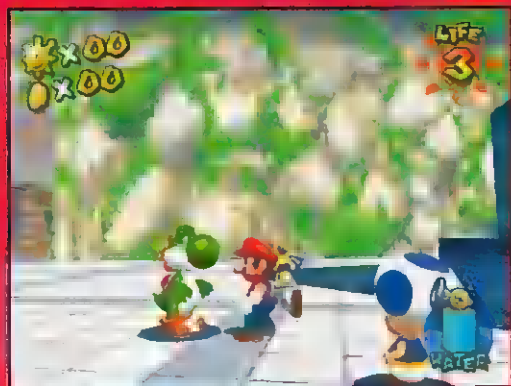
Mario Sunshine

À l'approche de l'E3, fin mai, Nintendo fait monter la sauce avec son Mario Sunshine sur Game Cube. Cette fois, on nous révèle l'arrivée très attendue de Yoshi dans le jeu.

Petit à petit, Nintendo jette voile sur son nouveau Mario. Habile et prudent, le géant japonais ne livre guère de détails sur son jeu, soucieux de conserver le secret jusqu'à l'E3. Le salon sera en effet la première occasion de tester en version jouable. Les premières impressions se confirment. On est face à un Mario 64 très poussé, avec une jouabilité qui devrait tirer encore plus partie de l'espace 3D à 360 degrés. Ce sujet, Mario devra évoluer non seulement sur le sol, mais également, entre autres, en équilibre sur des fils (électriques). De vieilles connaissances comme Kinopio et surtout Yoshi sont de retour. Pour la première fois, ce dernier peut exprimer par ses mouvements (sa voix ?) et surtout son visage, une foule d'émotions, ce qui le rend encore plus attachant que sur N64. Pourrait-on monter sur son dos pour accomplir des actions inédites ? On ne sait pas encore. Enfin, reste à voir ce que ce Mario Sunshine tire comme potentiel de la machine et s'il se présente comme une véritable nouveauté ou seulement une évolution du concept de la N64. ■



Où vais-je planter mon parasol ?



Yoshi ne pouvait manquer à l'appel.



Yoshi semble appeler Mario.



La vie d'équilibriste n'est pas de tout repos.

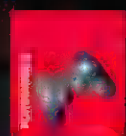


Vous êtes cerné par la police locale ?



Vraie révolution ou simple évolution ?

Densha de Go! Ryokohen

Taito /
Été

Taito est bien triste. Son Bobble Bobble n'a plus la cote, et la mode des trains s'est estompée. Mais l'éditeur veut en avoir le cœur net.



La vue « conducteur » immerge le joueur dans l'enfer du tramway.



Densha de Go! a marqué son époque. Depuis, certains concurrents ont voulu le copier (comme SCEI), mais sans succès. Il est vrai cependant que le public semble s'être lassé ou bien attend un niveau de simulation plus élevé. Du coup, la série n'a plus la cote. Néanmoins, Taito veut encore y croire. Après Jet de Go! 2 (une simulation d'avion de ligne), il nous annonce un second volet PS2 pour Densha de Go! basé sur le tramway et intitulé « Version voyage ». L'éditeur ne change pas sa formule, mais veut proposer des sensations plus diversifiées. En effet, on ne pilote pas un tramway comme on piloterait le métro de Tokyo ou le Shinkansen (on suppose)! Pour réussir son affaire, Taito va même jusqu'à



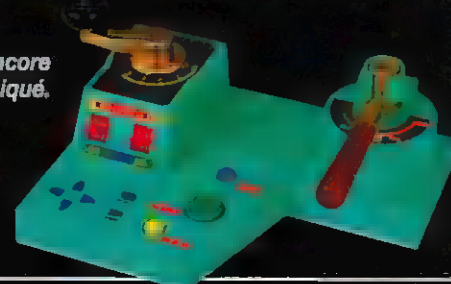
Le contrôleur est encore plus sophistiqué.

On conduit dans toutes les conditions.



Le graphisme n'est pas très poussé.

sortir un nouveau contrôleur, plus imposant et détaillé. On note davantage de boutons pour gérer les menus et les angles de vue. On dispose d'une caméra extérieure et surtout d'une vue conducteur totalement en 3D.



Pinobee. Quest for Heart

Hudson /
18 juillet

Pinobee effectue le grand saut de la GBA à la PS. L'éditeur répond donc à l'appel de Ken Kutaragi, le président de SCEI, qui tient à ce que la PS reste une plate-forme active principalement destinée aux enfants.



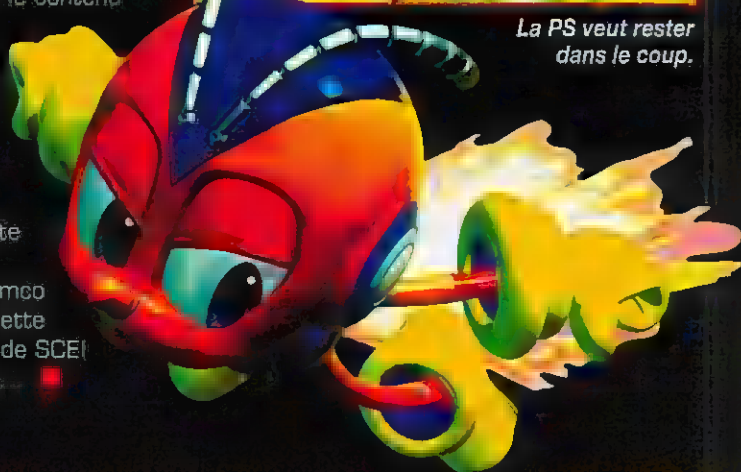
Un petit air de Rayman PS?



Pinobee a effectué ses débuts lors du lancement de la GBA, le 21 mars 2001. Cette version PS en est une conversion, avec un graphisme amélioré. Au programme, peu de nouveautés, mais beaucoup d'améliorations. Un radar permet maintenant de visualiser la situation sur l'équivalent de quatre écrans pour anticiper ses actions ou étudier la situation. Le héros écrit un agenda personnel. Suivant ses performances, le contenu varie mais aussi le cours du jeu et la fin. Il est donc conseillé de refaire certains niveaux pour optimiser le contenu de cet agenda. On recueille trois types de bonus qui servent à améliorer son perso : amour, courage et force. Une option liste toutes les fins que vous avez déjà débloquées. La réalisation de ce jeu de plate-forme paraît réussie. Reste à connaître l'attrait des jeunes pour la PS. Pour le moment, Namco et les autres ont échoué dans cette entreprise, au grand désespoir de SCEI qui vise le public de Nintendo.



La PS veut rester dans le coup.



蹴
道

SHUDOH



ako'o

(cameroun)



shudoh AUCUNE LIMITE - JUSTE DES CHOIX.

Vitesse radicale, puissance constante, adaptation parfaite

PUMA
pumasoccer.com



Le 1er pistolet
avec vibration
compatible PS One™
et PlayStation® 2



- Compatible avec la technologie Guncon et Guncon 2

GUNSTATION™ 2

GS 5.9

news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos, infos...

TIMESPLITTERS 2

Ouf ! Le grand méchant Ogre borgne a été terrassé par les forces du Bien. On respire et on continue avec un jeu croquignolet sur Xbox : Nightcaster. On vous dit tout également sur TimeSplitters 2 qui s'annonce fun comme tout... Et encore bien d'autres surprises pour fêter ce joli mois de mai...

Du filet d'Arran bien huilé !

SOLDES

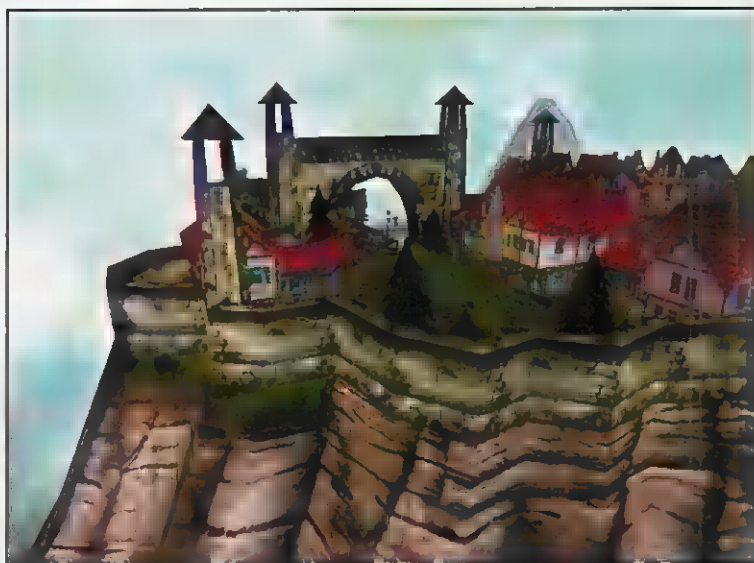
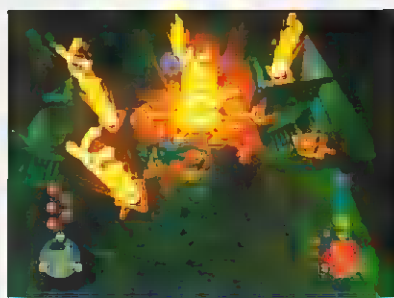
■ **DES XBOX À 149 EUROS !** Une Xbox à 149 euros, ça vous dit ? Incroyable, non ? Encore moins cher que la Game Cube ! C'est quoi l'arnaque ? En fait, cette offre démentielle est un coup de marketing de la chaîne de magasins Media Markt située en Allemagne. Les Xbox sont donc vendues avec deux téléphones portables Siemens C45, et l'acheteur doit impérativement souscrire un contrat longue durée avec un opérateur téléphonique...

■ **SEGA JOUE LE SANS FIL.** Boosté par ses résultats financiers, Sega a annoncé la création d'une nouvelle entité américaine qui aura pour tâche de développer des jeux sur toutes les plateformes sans fil, comme les téléphones portables ou les organiseurs. Cette division aura pour nom Sega Mobile. La firme compte sur son immense savoir-faire dans ce domaine, puisque plus de deux millions de personnes jouent déjà sur leur mobile au Japon. Les premiers jeux Sega Mobile devraient sortir dès cet été, et on pourrait ainsi voir arriver une version de Super Monkey Ball.

■ **INFOGRAMES CROQUE SHINY.** Mister Bruno Bonnel (PDG d'Infogrames) ne rate pas une occasion de gonfler son portefeuille de jeux en rachetant des studios de développement. Le dernier en date – le douzième –, n'est rien moins que le prestigieux studio Shiny Entertainment dirigé par David Perry. De nombreux hits en sont issus, tels Earthworm Jim, MDK ou Messiah. En rachetant Shiny, Infogrames fait également main basse sur la licence *Matrix*, ce qui permettra à l'éditeur français d'adapter en jeu vidéo les futures suites du film, *The Matrix Reloaded* et *The Matrix Revolutions*. La sortie de *The Matrix Reloaded* est prévue en mai 2003 au cinéma et, le jeu, sur toutes les consoles nouvelle génération.



La Xbox de Billou nous sort enfin un jeu d'action-aventure mâtiné de RPG qui s'annonce de toute beauté. Effets graphiques somptueux et prise en main facile pour une quête qui met en scène un jeune mec répondant au doux nom d'Arran. Tombera-t-il dans les filets des Forces du Mal ?





NightCaster compense un scénario des plus classiques par une débauche d'effets visuels de toute beauté. Chaque lancer

de sort déclenche un feu d'artifice de lumières et de couleurs. Ah, la belle bleue ! Et comme le héros de cette quête est un jeteur de sorts hors pair, le moindre combat contre des créatures maléfiques entraîne un show pyrotechnique des plus jouissifs. Mais cela fait-il un bon jeu ?

Il était une fois...

Tout d'abord parlons un peu du scénario. Tout commence sur une terre de désolation : les Forces du Mal ont ravagé la contrée, et les ténèbres ont envahi le monde. Les Forces de la Lumière ont donc désigné Arran pour mener à bien le combat. Vous débutez l'aventure en découvrant vos pouvoirs. Le premier niveau vous permet ainsi de tester vos facultés magiques ; une petite séance d'entraînement pour bien avoir en main le perso. Les différentes manips sont accessibles grâce aux deux sticks de la manette. Vous pouvez dissocier les mouvements d'Arran du lancement des sorts. On s'explique : le héros peut partir d'un côté pendant qu'il balance un sort de l'autre. C'est très pratique pour faire le ménage et esquiver les attaques ennemies, d'autant plus que la prise en main s'effectue en quelques minutes.

Sorts en stock

Arran est muni d'un Orb (un genre de baguette), grâce auquel il peut envoyer sa magie. Avec pas moins de 40 sorts à disposition, vous aurez fort à faire pour les assimiler tous !

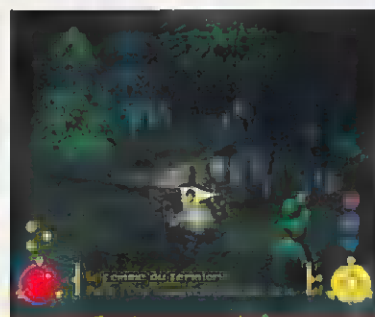


Si les premiers instants de jeu ne posent pas trop de problèmes, dès que cela s'accélère, il devient vital de sélectionner le bon sort au bon moment. L'exercice est alors nettement plus difficile. Ces sorts sont répartis en quatre familles : lumière, obscurité, feu et eau. Sous des couleurs différentes, ils sont de plus en plus puissants au fur et à mesure de la progression du jeune héros. Comme dans un RPG classique, Arran augmente ses capacités magiques au cours des batailles et en découvrant de nouveaux lieux. Un grimoire contient tous les sorts déjà obtenus et permet de jongler avec les différentes magies. De plus, au fil du temps, il évolue en âge, pour terminer en vénérable vieillard.

Que c'est bâôô !

Xbox oblige, l'exploration se fait dans des décors 3D superbes et très colorés. Les paysages traversés

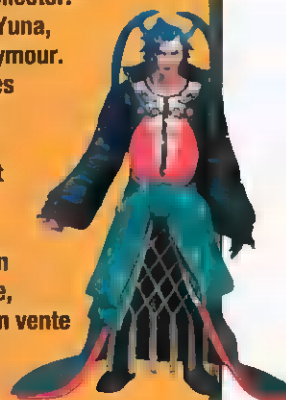
sont ultra-détaillés et de nombreux territoires sont au programme, comme la Cité souterraine ou la Forteresse de glace. Pour s'y retrouver, une carte est accessible à tout moment, et plusieurs chemins sont possibles pour parvenir à son but. Au cours de son combat, Arran croisera bien sûr d'autres personnages, qu'il ne pourra pas enrôler, mais qui lui donneront par contre des indications précieuses sur la suite des événements. La musique et les effets sonores ont ■ pêche et c'est un véritable fracas dès que vous utilisez votre Orb. Les ennemis sont nombreux, avec pas moins d'une trentaine de créatures de toute espèce (des boules gélatineuses, des cafards géants, etc.) qui réagissent différemment aux sorts et attaquent seules ou en groupe. Un jeu sympatoche qui devra confirmer sa durée de vie et son gameplay lors d'un prochain test. ■



COLLECTOR

■ FIGURINES FFX.

Dès la sortie du jeu, en juin, Bandai commercialisera des figurines collector. Il s'agit de Yuna, Tidus et Seymour. Ces figurines sont super détaillées et mesurent 15 cm de haut. Produites en série limitée, elles sont en vente au prix de 12 euros.



■ PRO LOGIC II

SUR GC. Les laboratoires Dolby viennent d'annoncer que le Dolby Pro Logic II sera désormais disponible pour les développeurs de jeux. En collaboration avec Factor 5, une société américano-germanique qui est responsable du circuit audio équipant la Game Cube, les techniciens de Dolby proposent d'implanter ce format sonore qui simule du son 5.1 à partir d'un son Surround. Le premier titre qui bénéficie de cette technologie est Star Wars : Rogue Leader.

■ **MONOPOLY.** Microsoft a-t-il voulu racheter Nintendo ? Pour se faire une place au soleil dans le monde du jeu vidéo, Bill Gates aurait envisagé de racheter purement et simplement Nintendo. Cette information incroyable a été mise à jour par des journalistes américains qui s'appuient sur la lecture du livre Opening Box. Microsoft aurait été prêt à déboursier une fortune colossale pour se payer Nintendo. Cette offre aurait fait sourire le président de Nintendo of America, mais ce dernier, devant ■ montant du chèque, aurait rencontré six ou sept fois les représentants de Billou. Il semble que les discussions aient pris fin en janvier 2000, Nintendo préférant tracer sa propre voie et conserver son indépendance. Ouf ! On a eu chaud !

Baisse de prix !

MICROHARD

■ LA XBOX PERD UNE TÊTE.

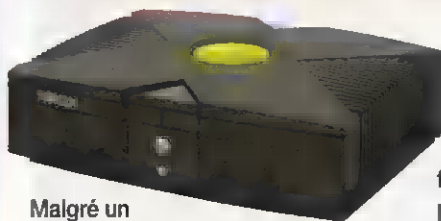
Le cocréateur de la Xbox, Seamus Blackley, vient de démissionner de ses fonctions chez Microsoft. Il serait parti explorer de nouveaux cieux et pourrait bien créer sa propre société de développement. En effet, avant de bosser sur le projet Xbox, le bonhomme avait réalisé des jeux comme *Flight Unlimited* ou *System Shock*. Son départ soudain n'aurait absolument rien à voir (on s'en doute) avec les révisions à la baisse des ventes de Xbox...

■ MINORITY REPORT.

Activision va réaliser l'adaptation du prochain film de Steven Spielberg, *Minority Report*, qui sortira en France le 2 octobre. Le jeu sera un action-aventure qui vous mettra dans la peau d'un officier de police du futur. L'agent John Anderton, joué par Tom Cruise dans le film, appartient à une brigade spéciale, la Precrime, chargée de neutraliser les criminels avant qu'ils ne commettent leurs délits. Ce jeu sera réalisé par le studio Treyarch (déjà responsable de *Spider-Man*) et sortira en décembre 2002 sur Xbox et Game Cube.

■ MERCEDES BENZ WORLD

RACING. TDK Mediactive, à l'origine de *Mercedes Benz Truck Racing*, récidive avec ce nouveau titre bénéficiant de la licence Mercedes. Les fans vont se régaler, car ils pourront conduire la plupart des véhicules de la marque, des toutes premières Formule 1 aux prototypes exclusifs, en passant par les voitures de série. Le jeu est annoncé sur toutes les nouvelles consoles, mais sa date de sortie n'est pas encore définie.



Malgré un communiqué de presse triomphal sur les premières ventes de la console en Europe, il est clair que les objectifs n'ont pas été atteints. Cette baisse de prix va donc essayer de redonner un coup de fouet aux ventes de la machine de Microsoft. La Xbox passe de 479 à 299 euros, on vous laisse calculer la baisse en pourcentage ! Ça y est, vous avez la réponse ? Oui, presque 40 % ! Incroyable...

Au passage, signalons que la Xbox est vendue désormais au même prix que la PS2. Une coïncidence sûrement... Alors pourquoi ce revirement soudain ? Peu de chiffres circulent,

mais selon des informations concordantes, Microsoft n'aurait écoulé en France qu'environ 10 000 pièces, et le score serait faible en Europe. Au Japon, il n'y a pas de quoi pavoiser non plus : 170 000 exemplaires à ce jour.

Et comme aux États-Unis les ventes ont également tendance à stagner, il y

avait urgence. D'autant plus que l'arrivée de la Game Cube à un prix modique n'avait pas non plus de quoi rassurer les têtes pensantes de Microsoft. Billou a donc remis de l'ordre dans la maison. Les objectifs de ventes initiaux (entre 4,5 et 6 millions de machines dans le monde d'ici la fin juin 2002), ont été revus à la baisse, et les nouveaux chiffres oscillent désormais entre 3,5 et 4 millions.

La firme de Seattle espère atteindre un parc installé de 9 à 11 millions de Xbox en juin 2003. Le chemin est encore long ! Enfin, bonne nouvelle pour les acheteurs qui ont payé la machine au prix fort, Microsoft les dédommagera en leur offrant deux jeux au choix et une manette. Une bonne nouvelle ! ■

DEATHROW

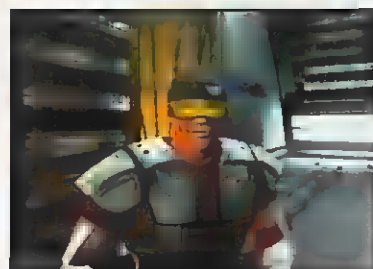
T'vas voir ta gueule !



Novembre

Speedball revisité par un studio suédois, tel est le premier sentiment qui vient à l'esprit quand on découvre les images de *Deathrow*. Le principe est le suivant : vous faites partie d'une équipe de quatre joueurs et vous disputez des matchs dans une arène. Il n'y a pas de règles du jeu : tous les coups sont permis, votre seul objectif étant de marquer un maximum de buts. Avec un petit air de Rollerball en plus ! Les joueurs

de ce sport futuriste hyper violent sont hamachés comme des Robocop et revêtus d'armures. De nombreuses options permettront de gérer plus finement l'équipe en choisissant son style de jeu, le positionnement des joueurs sur le terrain ou grâce aux séances de soins après les matchs. Quinze arènes devraient être présentes. Les affrontements auront lieu au choix dans le temple de Shaolin, une usine cybernétique, une base sous-marine, le sommet d'un gratte-ciel ou encore un hangar très spécial... ■





MORE
CRASH!



Xbox™ : une nouvelle ère de jeu
pour Crash Bandicoot !

ON DANSE?

■ **DANCE DANCE REVOLUTION.** Vous avez le rythme dans la peau, la fièvre du samedi soir n'a pas de secret pour vous, alors laissez-vous tenter par le concours Dance Dance Revolution organisé par Japan Expo et La tête dans les nuages. La borne d'arcade n'attend plus que vous pour les présélections les dimanches 26 mai et 2 juin de 10 à 12 heures, à la salle d'arcade La tête dans les nuages, boulevard des Italiens à Paris. Les phases finales se dérouleront au Japan Expo au CNIT, du vendredi 5 au dimanche 7 juillet.

■ **TOUJOURS MOINS CHER?** Nintendo a entrepris de délocaliser sa production de Game Cube en Chine. Dès ■ mois de juin, c'est dans l'Empire du Milieu que ■ firme japonaise va désormais produire sa console, ce qui devrait permettre de réduire considérablement les coûts de production ■ d'augmenter de 50 % la production. Nintendo espère ainsi expédier d'ici fin mars 2003 environ 14 millions de machines.

■ **SHENMUE, LE FILM.** Après la réalisation des making of de MGS2 et de Silent Hill 2, Fun TV, la chaîne câble et satellite, diffusera le lundi 27 mai ■ le dimanche 2 juin, à 21 heures, le film *Shenmue*. Sorti en janvier 2001 à Tokyo, ce film est une compilation réalisée par Yu Suzuki lui-même à partir des scènes importantes du jeu, montées de façon à créer une véritable continuité dans la narration. Sa durée est de 90 minutes.



COMMANDOS 2

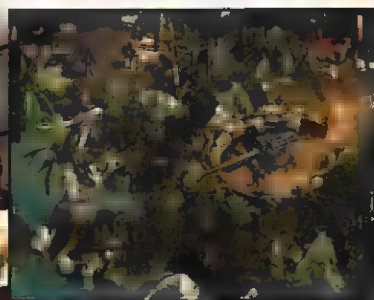
Guerre totale !



Attendu depuis plus d'un an par ses nombreux fans,

Commandos ■ débarque enfin sur Xbox et PS2, le voici le voilou ! Au sein de la redac', le conflit ■ commencé entre les pro et les anti. Certains sont aux anges de pouvoir jouer sur console à ce qui est un classique du jeu PC, par contre, les autres sont déboussolés par la prise en main et la difficulté des missions. Ceux qui connaissent déjà la version

PC de Commandos 2 ne seront pas dépayés par l'interface qui vous oblige à jongler avec de nombreux boutons (ce qui n'est pas cool sur ■ manette Xbox) pour parvenir à occire les soldats allemands sans vous faire repérer. Les missions sont identiques à celles de la version PC, et la difficulté toujours aussi grande. Les décors sont très réussis, avec des détails tout partout et des vues sur lesquelles on peut zoomer. Bref, on est indécis sur cette adaptation et seul notre spécialiste ès armées, ■ général Nico, tranchera dans le lard le mois prochain. ■



POKÉMON MINI

In ze pocket !

Cela ressemble aux Tamagochi de Bandai, ça en a la taille et l'écran LCD noir et blanc, et pourtant c'est un peu plus que cela ! Nintendo et ses Pokémon n'en finissent pas d'envahir le monde, la galaxie et l'univers. Jusqu'où s'arrêteront-ils ? Écrivez-nous, on arrive ! Ceci dit, les petites bestioles – qu'on aime ou qu'on n'aime pas –, sont des stars du jeu vidéo et se payent le luxe d'avoir à présent une console pour elles toutes seules. La Pokémon Mini ne pèse que 70 grammes et mesure 7,4 cm de haut, 5,8 cm de large et 2,3 cm d'épaisseur. Dans la poche, c'est impec ! L'ergonomie a été étudiée pour les plus jeunes, et si vous avez de gros doigts tout

boudinés, ça va être chaud d'appuyer sur les mini-touches. Cette mini-console intègre un vibreur, un détecteur de chocs et un port de communication infrarouge. Des mini-cartouches s'enfilent au dos de la bestiole et, pour le moment, quatre jeux sont dispos : Pokémon Party Mini (vendu avec la console), Pokémon Zany Cards, Pokémon Pinball Mini et Pokémon Puzzle Collection. Chaque jeu est en vente au prix indicatif de 15,20 euros et la console (en violet ou vert) à 49,90 euros. Si vous n'êtes pas sevré de la Pokémania, voilà de quoi vous éclater, car comme d'hab' chez Nintendo, c'est jouable et fun ! ■

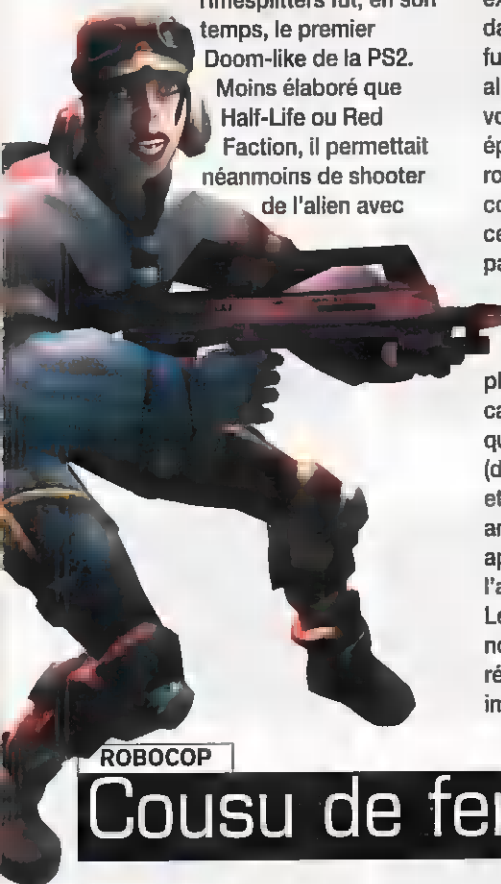


Un temps pour tout !



Septembre

Timesplitters fut, en son temps, le premier Doom-like de la PS2. Moins élaboré que Half-Life ou Red Faction, il permettait néanmoins de shooter de l'alien avec



ROBOCOP

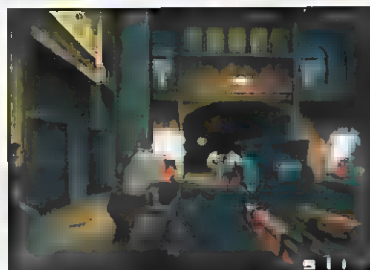
Cousu de fer blanc



Octobre

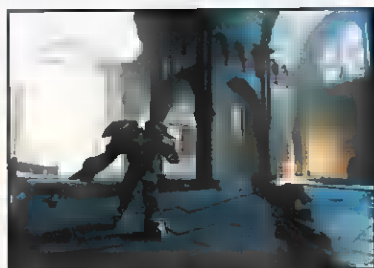
On se méfie comme de la peste des adaptations de films et autres séries TV. Cela donne rarement de super jeux. Jusqu'à présent, Robocop a failli à son devoir sur console (ah, le Robocop sur Nes ! Un must !). Cette nouvelle transposition du super flic sera-t-elle à la hauteur ? Pour le moment, on vous livre les premiers écrans et infos délivrés par l'éditeur Titus (ah, Titus !). Ce FPS en 3D tournera sur PS2 et vous mettra dans la peau (si l'on peut dire !) du fameux super flic mi-homme mi-machine qui affronte la multinationale OCP Corporation, toujours plus préoccupée par ses

allégresse. Ce deuxième épisode, qui sortira sur toutes les consoles nouvelle génération, reprend le principe du voyage dans le temps. Il faut à tout prix empêcher les extraterrestres de se balader dans notre passé ou notre futur afin de le modifier. Vous allez devoir les détruire en vous propulsant dans diverses époques comme le western, le futur robotique (néo-Tokyo) ou l'époque contemporaine. Les combats de ce FPS ont été remaniés et l'action paraît plus intense que dans le premier épisode. Au programme : un éditeur de niveaux, un mode solo et coopératif, des niveaux plus vastes où l'on peut tout casser, et un mode multijoueur qui offre de nouveaux scénarios (deathmatch, capture the bag, etc.). De nombreuses autres améliorations ont été apportées, notamment sur l'animation et les graphismes. Le premier niveau jouable que nous avons pu voir est très réjouissant, et on attend avec impatience ■ suite... ■



profits que par le bonheur du peuple. Cette société tentaculaire vient de créer des cyborgs qui n'ont qu'un seul défaut : ils tuent les gens par dizaines de milliers. L'agent Alex Murphy, plus connu sous le sobriquet de Robocop, va donc devoir faire le ménage en utilisant toutes ses ressources technologiques et intellectuelles. Vous aurez à explorer quinze niveaux inspirés des décors de la trilogie cinématographique. Vous devrez bien sûr flinguer à tout va, mais aussi collecter des informations et démonter le complot

de l'OCP. Quant à notre Robocop au sourire si doux, il possède huit armes différentes et trois modes de vue : vision thermique, infrarouge et zoom. Comme dirait l'autre, passe-moi l'ouvre-boîtes ! ■



TIR ET BUT !

■ FAIS PÉTER LES THUNES !

Le footballeur anglais de Manchester United, David Beckham, adepte du Spice Power, va devenir le héros d'un jeu de plate-forme sur Game Boy Advance. Étonnant, non ? Le roi du ballon rond devra y combattre le très diabolique Mr Woe, maléfique tyran qui a dérobé tous les ballons de Soccer Island (autrement dit, la perfide Albion). Le gars David, malgré son pied en compote ■ sa sélection incertaine pour la Coupe du Monde, va donc devoir explorer plusieurs endroits de l'île pour récupérer diverses balles, allant du ballon de plage au boulet de canon. Alors, go, ■ David, go !

■ COUPE DU MONDE

VIRTUELLE. C'est encore sur Fun TV que vous pourrez suivre, à partir du 31 mai, le tournoi de Pro Evolution Soccer sur PS2. Il collera aux matchs officiels de la Coupe du Monde de football ■ permettra aux joueurs débutants ou confirmés de s'affronter en direct entre 22 ■ 23 heures. Une idée sympa et originale. Frédéric Maillet, journaliste à Sport (M6), commentera les rencontres. Gros avantage, les droits de retransmission sont nettement moins élevés que dans la réalité.

■ DAVE MIRRA REMPLI.

La star du BMX Dave Mirra ■ signé pour cinq ans de plus avec Acclaim, qui continuera donc son action de sponsoring, en contrepartie des droits exclusifs sur son image et d'une participation au développement des jeux. Dave supervisera donc les prochains développements, dont le futur Dave Mirra Freestyle BMX 3. Allez, baisse ■ tête ■ t'auras l'air d'un coureur !



TOP

- **MEILLEURES SORTIES DU MOIS AU JAPON.** Chiffres du 25 mars au 14 avril.
- 1 - Super Robot Taisen Impact (Banpresto, PS2): 440 000
 - 2 - Kingdom Hearts (Square, PS2): 400 000
 - 3 - Tekken 4 (Namco, PS2): 175 000
 - 4 - Fire Emblem (Nintendo, GBA): 130 000
 - 5 - Armored Core 3 (From Software, PS2): 126 000
 - 6 - Nobunaga (Koei, PS2): 40 000
 - 7 - Shining Soul (Sega, GBA): 33 000
 - 8 - Wangan Midnight (Genki, PS2): 23 000
 - 9 - Black Matrix II (Nec Interchannel, PS2): 22 000
 - 10 - Sister Princess (Medaiworks, DC): 21 000

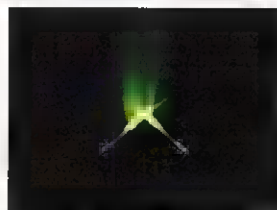
- **MEILLEURES PROGRESSIONS AU JAPON.** Chiffres du 25 mars au 14 avril
- 1 - Kingdom Heart (Square, PS2): 580 000
 - 2 - Super Robot Taisen Impact (Banpresto, PS2): 540 000
 - 3 - Tekken 4 (Namco, PS2): 240 000
 - 4 - Fire Emblem (Nintendo, GBA): 198 000
 - 5 - Armored Core 3 (From Software, PS2): 158 000
 - 6 - One Piece Grand Battle 2 (Bandai, PSone): + 120 000 (366 000)
 - 7 - Sakatsuku 2002 (Sega, PS2): + 76 000 (440 000)
 - 8 - Onimusha 2 (Capcom, PS2): + 60 000 (920 000)
 - 9 - Nobunaga (Koei, PS2): 58 500
 - 10 - Power Prokun Pocket 4 (Konami, GBA): + 50 000 (138 000)

■ **LES FLOPS.** Les jeux se vendent moins bien, même si quelques titres tirent leur épingle du jeu. Néanmoins, on peut dire, sans trop se tromper, que tous les jeux Xbox sortis sur cette période rempliraient une rubrique « Flops du mois ». Ils ne se vendent pas assez pour rentrer dans les charts nippons...

CONSOLES PUB

Halo à l'huile!

Halo est le meilleur FPS de la Xbox. Au Japon, on s'amuse beaucoup avec une pub décalée qui, ici, nous laisse perplexe. Mais voyez vous-mêmes.



Le logo Xbox...



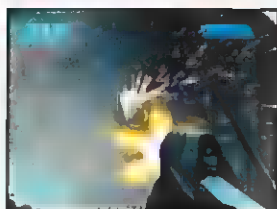
... apparaît...



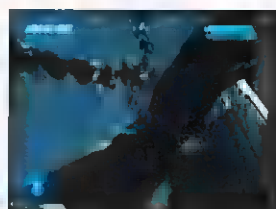
Voix off: « Imawano Kiyoshiro rencontre Halo... »



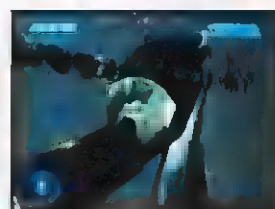
On vise le mur...



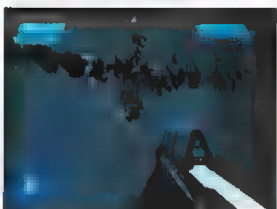
Voix off hurlante: « Pay papapapapay back! »



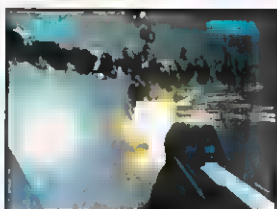
« Haa! »



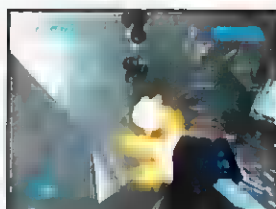
Chargement de l'arme.
Voix off: « Gatsun! »



On vise à nouveau le mur...



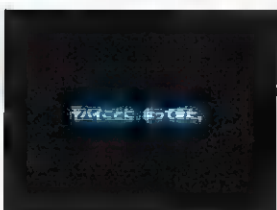
Voix off hurlante: « Gagagaga gagagagagaaaa! »



Voix off: « X... »



Halo



« Tout est devenu fou. »



Le logo réapparaît.



Annnonce du tournoi Halo au Japon.

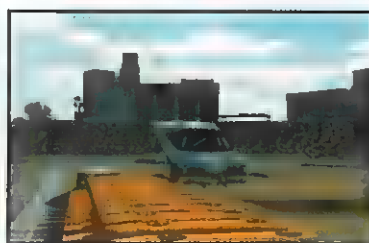
STUNTMAN

Comment finir en tête?

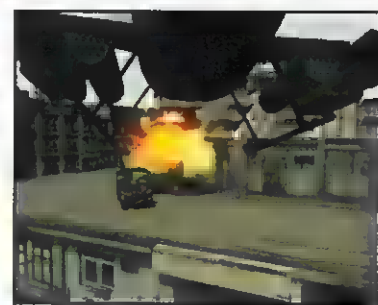


Un job de cascadeur, ça vous branche? Infogrames a mis le studio de développement Reflection sur le coup.

Et ces gars-là, déjà à l'origine de Driver 1 et 2, ils s'y connaissent en jeux de bagnoles! Ces artistes nous ont cette fois concocté un jeu sur PS2 qui nous place dans les baskets d'un cascadeur d'Hollywood. Il existe plusieurs modes, les plus intéressants étant les modes story et arcade. Dans le premier, vous devrez enchaîner les exploits sur un film pour pouvoir passer au suivant. Vous commencerez par des séries Z pour accéder au fur et à mesure



à des grosses productions, avec des millions de dollars à la clef et votre nom en gros sur l'affiche. Le mode arcade permet quant à lui de conduire des véhicules de toutes sortes, comme des Jeep de la Seconde Guerre Mondiale, de vieilles bagnoles amerloques, des motos ou encore des Aston Martin sorties tout droit d'un James Bond. Un véritable cascadeur, Vic Armstrong,



qui a tourné dans plus de 250 films, dont Terminator 2 ou Starship Troopers, a joué le rôle de consultant. Les crashes sont spectaculaires et les caisses s'abîment de plus en plus selon les impacts. De quoi se régaler! On y revient dare-dare le mois prochain... ■

**42
points
de vente
près de chez toi**

JE CONSOLE

LISTE DES MAGASINS

JE CONSOLE

91000 BOURG EN BRESSE	Tél. 74 22 42 96
06600 ANTIBES	Tél. 04 93 15
10000 TROYES	Tél. 25 40 02
10100 BAR-SUR-AUBE	Tél. 25 03 10 47
21000 DIJON	Tél. 03 80 30 11 12
21200 BEAUNE	Tél. 03 80 22 02
25000 BESANCON	Tél. 03 81 96
38000 GRENOBLE	Tél. 76 48 55
45500 BIEN	Tél. 02 38
58300 AVRANCHES	Tél. 02 33 48 28
51000 CHALONS EN CHAMPAGNE	Tél. 03 03
51100 REIMS	Tél. 26 29
51300 VITRY LE FRANCOIS	Tél. 26 73 73 70
52000 CHAUMONT	Tél. 03 10 47
52100 SAINT DIZIER	Tél. 03 25 45
54000 NANCY	Tél. 03 83 36 64 22
54200 TOUL	Tél. 03 03 11
54230 NEUVES MAISONS	Tél. 03 83 47 67
54700 PONT A MOUSSON	Tél. 03 83 51 07
55000 BAR LE DUC	Tél. 20 90
55100 VERDUN	Tél. 03 83 48
57200 SARREGUEMINES	Tél. 03 95 36 23
57500 SAINT AVOLD	Tél. 92 40
67000 STRASBOURG	Tél. 03 88 53
67000 STRASBOURG	Tél. 88 22 69
67160 WISSEMBOURG	Tél. 88 54 75
67500 HAGUENAU	Tél. 88 07
67600 SELESTAT	Tél. 97 10
67700 SAVERNE	Tél. 03 88 71 15 13
67800 BISCHHEIM	Tél. 03 88 68
68300 SAINT LOUIS	Tél. 03 89 44
70000 VESOUL	Tél. 84 96 02
70300 LUXEUIL LES BAINS	Tél. 84 40 57 40
71000 MACON	Tél. 85 39 04 08
71200 CREUSOT	Tél. 85 55
77160 PROVINS	Tél. 01 06
83700 SAINT RAPHAEL	Tél. 04 19 18 21
88000 EPINAL	Tél. 03 29 50 51
88100 SAINT DIE DES VOSGES	Tél. 03 56 48 50
88200 REMIREMONT	Tél. 03 37
88300 NEUFCHATEAU	Tél. 03 29 06 14
90000 BELFORT	Tél. 58 93 71

Vous avez un projet d'ouverture, venez rejoindre l'équipe **JE CONSOLE**.
Remplissez-vous et comparez.
Contact : 03 88 35 93 00

**Toutes les nouveautés,
un grand choix d'occas...**

GAMME D'ACCESSOIRES big info
distribuée par les magasins
JE CONSOLE

Long gauche sur droite léger...

GROS SOUS

■ **QUI VA GAGNER DES MILLIONS ?** Sony a annoncé que les ventes de la PS2 viennent d'atteindre la barre des 7 millions d'unités en Europe un an et demi après sa sortie. Ce résultat est trois fois supérieur aux ventes de la PlayStation première formule. La France occupe la quatrième position dans le monde et les ventes au niveau mondial de la PS2 atteignent désormais les 29 millions.

■ **NINTENDO FAIT SES EMPLETTES.** Nintendo croit énormément au potentiel de Metroid Prime. Ce jeu mythique pour tous les Nintendomaniaques devrait voir le jour sur Game Cube. Pour protéger ses investissements dans ce FPS, Nintendo a purement et simplement racheté Retro Studios qui est en charge de son développement. Le studio texan passe donc sous la coupe de Shigeru Miyamoto après le rachat de la totalité des actions de son fondateur. Nintendo ne fait pas de quartier !

■ **UN LECTEUR DE MP3 POUR GBA.** Décidément la GBA peut servir à tout : après la TV Advance, c'est Kemco, spécialiste des accessoires, qui vient d'inventer une nouvelle extension qui transformera la portable de Nintendo en lecteur de musique MP3. Cerise sur le gâteau, la console portable pourra aussi bien lire qu'enregistrer la musique. On demande à voir et à entendre. Peut-être à l'E3...

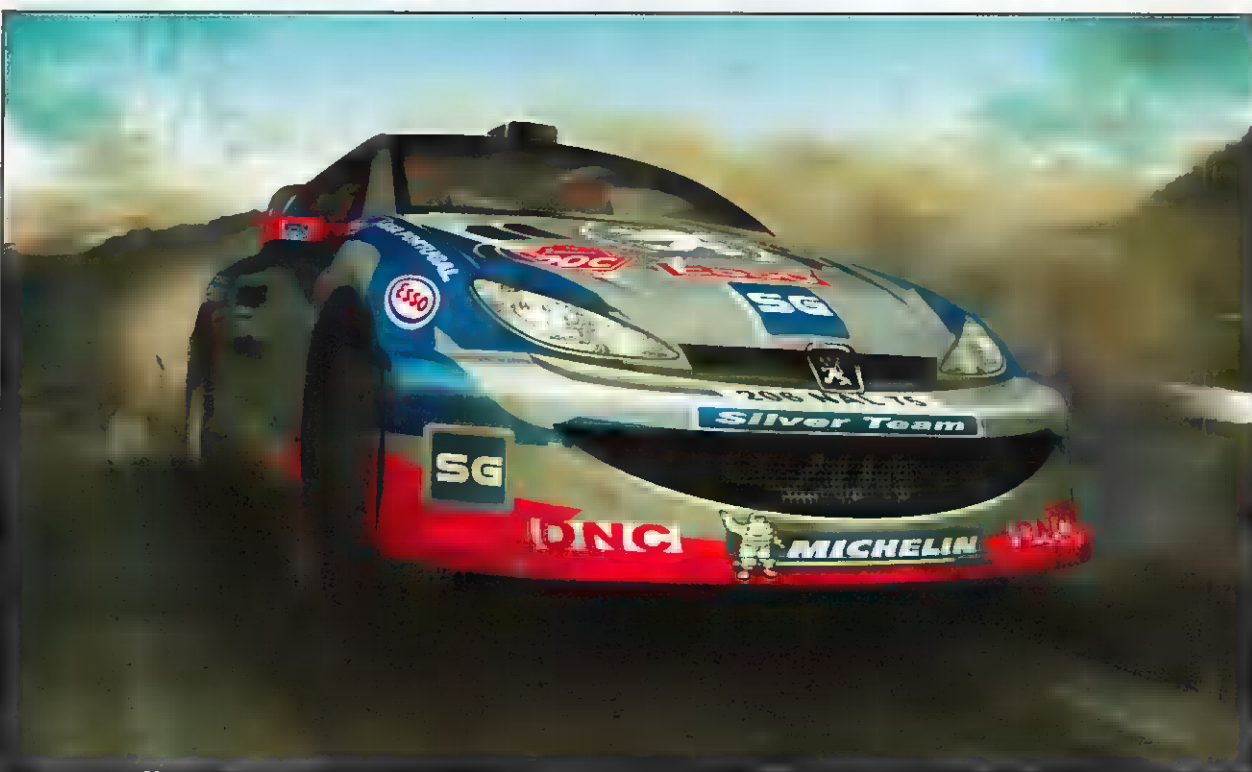
■ **LE SANS FIL SUR PS2.** Le Japon est pris dans le tourbillon de l'Internet sans fil. Du coup, nombre de constructeurs adaptent leurs produits pour tourner sur PS2 via le port USB.



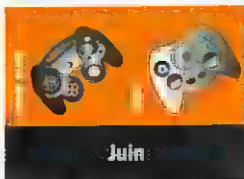
Cette course regroupe un bon nombre de pilotes

(F1, rallye, moto, etc.) de tous les âges, et permet de disputer diverses épreuves. On y retrouve avec un plaisir non dissimulé les spéciales classiques chronométrées, les duels sur circuits parallèles, ou les courses à plusieurs... Les véhicules proposés sont aussi variés que les pilotes que vous allez affronter : on passe des vieilles Audi Quattro

aux dernières 206 WRC... Au total, une vingtaine de caisses seront disponibles. Sur le plan de la réalisation, le jeu nous a surpris agréablement. Que ce soit la version Xbox ou la version PS2, le jeu est très propre et très détaillé. Et pour une fois, l'écart de performances entre les deux machines n'est pas aussi prononcé qu'à l'accoutumée. Une fois le pad en main, on se retrouve plongé dans un jeu orienté arcade, très fun et très simple à jouer, qui offre de bonnes sensations de glisse et de vitesse. Verdict en fin d'année... ■



Me cassez pas les burn...



Acclaim
ressort
sur Game
Cube
et Xbox
son grand

classique, Burnout. Ce jeu de poursuite automobile est sorti en 2001 sur PS2 et a connu un grand succès. Ces remix offrent quelques nouveautés en termes de graphisme et d'animation. Le jeu est en 16/9°, 60 Hz, et avec des scènes en 60 images par seconde pour plus de réalisme. Côté son, Acclaim annonce du Dolby Digital sur Xbox et du Dolby Surround, voire du DPL II sur Game Cube. La conduite est toujours aussi hard dans les

embouteillages : il faut se faufiler pour échapper aux autres candidats. Burnout contient environ 16 courses différentes sur les territoires américain ou européen. Sur Game Cube, le stick analogique permettra de doser avec finesse les dépassements et les sorties de route. Un mode deux joueurs est aussi au menu. Plus vous prenez de risques, plus vous avez de chances de gagner la course : conduisez à contre-sens et vous gagnerez du turbo ou du temps. Les accidents sont spectaculaires et votre caisse se déforme en temps réel. La version Xbox offre une meilleure définition d'image et plus de détails dans les textures. Allez, avance patate! ■



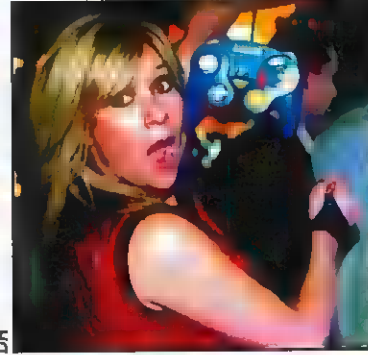
GAME CUBE

C'est l'heure de l'apéri-Cube!

Nintendo is back! Après l'épisode mitigé de la N64, les parents de Mario, Zelda et autres Yoshi, sont heureux de vous faire savoir que, cette fois, il va y avoir du sport. Nintendo semble en effet bien décidé à retrouver sa place dans le monde du jeu vidéo grâce à sa Game Cube. Pour qu'on cause de sa nouvelle star, et contrairement au lancement plutôt discret de la N64, Nintendo a cette fois-ci fait les choses en grand. Une soirée riche en couleurs et en people s'est donc tenue quelques jours avant la sortie

officielle de la bécane. Nintendo se voulant désormais « in », il fallait le prouver. Posée au sommet de Beaubourg, au café Georges, la party a fait le plein. Les journalistes et invités prestigieux ont ainsi eu le privilège de jouer aux dernières nouveautés Game Cube, comme Eternal Darkness ou Resident Evil, sur plus de 50 bornes disposées un peu partout. Au cours de la soirée, filmée par MTV, on pouvait, au détour d'une table, croiser Marcel Desailly, Jean-Louis Aubert, Samantha Fox, les anciens du Loft,

Ophélie Winter, Les Robins des Bois, Djamel, Menelik, Stomy Bugsy, Dugarry, Hélène Segara et encore bien d'autres. Au programme, un menu plutôt sympa : on pouvait s'essayer aux jeux, une coupe de champ' à la main, en causant foot avec le grand Marcel! Autre bonne nouvelle de la soirée : Nintendo a baissé le prix de vente de sa Game Cube qui est désormais en magasin au prix de 199 euros, alors que son prix initialement prévu était de 249 euros. Un coup de tonnerre qui devrait faire réagir Sony... ■



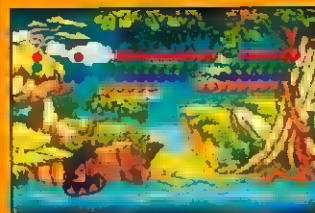
DOOM DOOM

■ DES NOUVELLES DE DOOM.

Le jeu préféré d'AHF sera présenté au prochain E3. Développé par ID Software et édité par Activision, peu d'infos circulent actuellement sur ce nouveau Doom, qui tournera dans un premier temps sur PC avant d'être transposé sur console. Ah, si... On connaît son nom : il s'appellera – suspense –... Doom 3 ! Plutôt original non ?

■ WORMS BLAST SUR GBA.

La saga des vers de terre, Worms, sortira en septembre sur GBA. Ce Worms Blast est un mélange de jeu de stratégie et de puzzle-action. Deux modes sont au programme, à plusieurs ou en solo, on retrouve les armes de la série comme la sainte-grenade, le lance-roquettes ou le fusil d'assaut. Des nouveautés apparaissent comme des torpilles, une pluie de météores ou des cachets d'aspirine. Une version Game Cube sera aussi disponible dans les semaines à venir.



■ **PRIDE FC.** Pride FC sera un jeu de combat ultra violent. À l'instar d'Ultimate Fight Championship, tous les coups sont permis pour obtenir la victoire. Ce titre proposera plus de 20 combattants s'inspirant de personnages réels. C'est sur PlayStation 2 et c'est pour la fin de l'année.



FRISONS

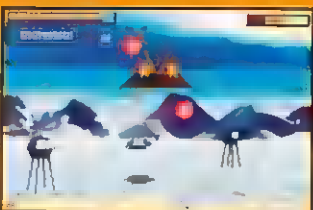
■ WOLFENSTEIN 3D SUR GBA.

Par les temps qui courent, blaster du nazi ne peut que nous réjouir ! Le classique Wolfenstein (1992) revient sur GBA dans une version quasi identique à l'original avec des améliorations graphiques. Ce FPS sortira d'ici la fin de l'année.



■ UNE STAR DU X SUR GBA.

Accrochez-vous au manche ! Star X est une simulation de combats aériens qui vous place aux commandes d'engins volants futuristes. Vous évoluerez dans 9 mondes extraterrestres différents où vous devrez anéantir des aliens au cours de 20 missions très chaudes. La sortie sur GBA est prévue pour juin.



■ VROUMM! VROUMMMM! La GBA accueille Riding Spirits. Cette simulation de moto vous propose de piloter les toutes dernières bécanes du circuit mondial. Plus de 150 modèles sont présents dont certaines motos de légende comme la Honda CBR 900 R ou la Kawasaki 1 200 R. 20 courses, la possibilité de customiser votre bécane, un mode duel sur écran split et un mode compétition sont au menu. Vrombissements en juin...



YAGER

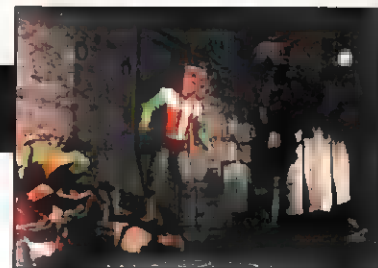
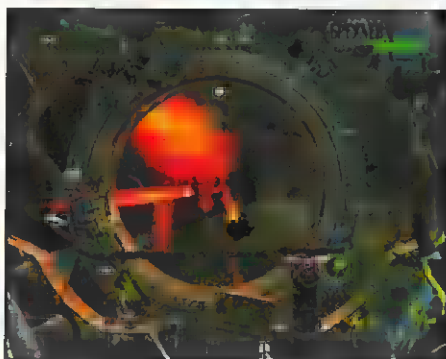
Looping attitude



Automne

Yager sera le premier titre de Yager Dev., un tout nouveau venu dans le monde merveilleux du jeu vidéo. Composée d'une vingtaine de personnes, cette équipe est basée en Allemagne, fait assez rare dans le monde des consoles pour être signalé. Dans Yager, vous incarnerez un jeune et beau pilote

d'avion qui va devoir blaster du méchant au cours de missions en tous genres. Les engins seront nombreux et proposeront des niveaux de jouabilité différents. Graphiquement, ce jeu devrait exploiter au mieux les capacités quasi infinies de la console de Microsoft. L'action devrait donc être au rendez-vous, mais nous vous en dirons plus très prochainement... ■



ENDGAME

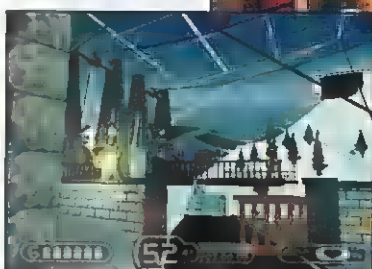
Shoot shoot don't talk!



Juin

Ce shoot sur PS2 est de la veine d'un Time Crisis. Vous devrez sortir votre gros gun pour flinguer à tout va des armadas de gros balèzes qui n'ont qu'une idée en tête, vous empêcher de remplir votre mission. L'action se situe dans un futur pas si lointain, dans lequel le virtuel ■ pris le pas sur la réalité et où tous les habitants ont succombé à ces nouveaux univers irréels. Pourtant, Jade Cornell parvient à résister à ces chimères et se retrouve chargée de déjouer un complot. À travers les États-Unis d'Europe, elle va combattre les agents de la sécurité et Octavian, une intelligence artificielle. Le jeu se passe sur plusieurs niveaux (une vingtaine environ), dans le métro ou dans l'appartement de Jade. Le principe est simple : il faut shooter en évitant de tuer des innocents. L'action est

omniprésente et on assiste à de nombreux effets cinématographiques. Ce jeu est compatible avec tous les guns G-Con 2 et G-Con 45. Sa sortie est prévue pour juin. shoot again! ■



Il pleut de la boue !

Plus que quelques semaines avant la sortie de V-Rally 3. Cette version ultime, avant la finale, permet de juger du talent des graphistes et de la maniabilité du jeu. Des idées sympas et des circuits affolants de beauté : vivement juin !



V-Rally 3 est dans les starting-blocks. Sa sortie est toujours prévue pour juin et les dernières versions en notre possession

laissent espérer un gros hit !

La modélisation des voitures est d'une précision diabolique, les effets de lumière sur les capots des bolides sont bien réalistes, et l'environnement des circuits se hisse au niveau d'un WRC ou d'un Colin McRae Rally.

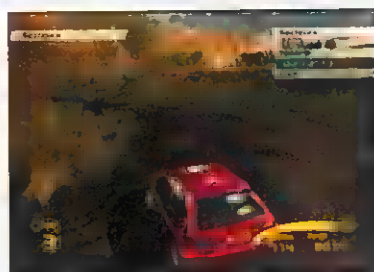
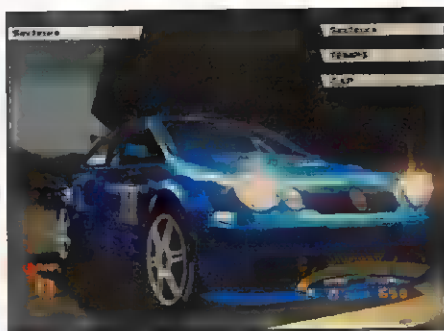
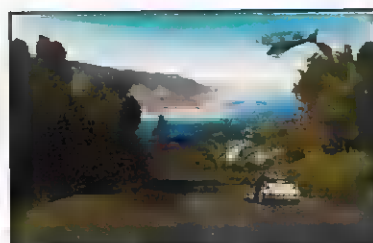


La vitesse est bien rendue et la conduite s'avère très technique. Vous devrez manier le pad avec dextérité, sinon c'est la renverse assurée. Les sensations sont au

rendez-vous dès les premières minutes et les dommages occasionnés aux bagnoles donnent encore plus de réalisme à ce V-Rally 3 qui s'annonce déjà comme un titre fort de PS2. Deux options intéressantes apparaissent : le mode carrière et le Close View. La première option permet de gérer la carrière d'un jeune pilote, qui attend tranquillement dans un

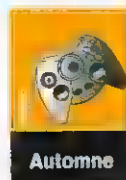
bureau d'être embauché par les grands constructeurs. À vous de répondre aux sollicitations téléphoniques et aux mails afin de gérer avec perspicacité les offres. Le Close View intervient lors de

la sélection des bolides : il permet de zoomer sur un véhicule et d'en voir tous les détails. On peut ainsi ouvrir le capot ou le coffre et mater l'intérieur. Bluffant ! Les spéciales de V-Rally 3 vous emmèneront dans six pays : Finlande, France, Kenya, Allemagne, Pays de Galles et Suède. 48 parcours sont présents dans le jeu, de quoi piaffer d'impatience encore quelques semaines. On murmure que des versions PC et Xbox pourraient aussi voir le jour... ■



FILA TENNIS

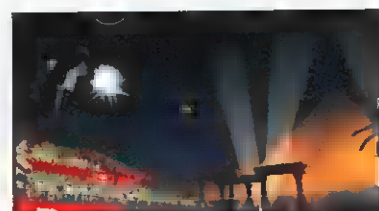
Sponsoring



Après le décathlon sur Game Boy Advance, Fila, la marque de vêtements très connue des jeunes, s'attaque au Tennis. Fila Tennis

sur Xbox sera une simulation très réaliste. Peu d'infos circulent pour le moment sur ce titre. À la vue des photos, le jeu proposera une

réalisation à 3 fois impressionnante et réaliste. Les joueurs, qui seront nombreux, pourront accomplir toutes les actions que ce sport permet. Voilà donc un concurrent de taille qui s'annonce pour le fantastique Virtua Tennis (Sega). La sortie de ce jeu n'est pas prévue avant plusieurs mois. Wait and see donc... ■



RAMASSADE

■ XBOX SE CASSE LES DENTS

AU JAPON. Halo se sera ramassé sur le marché nippon en atteignant difficilement les 30 000 exemplaires. Beaucoup de personnes ont été prises de nausées, peu habituées au genre du FPS. Pire, Gunvarkyrie ne dépasse pas les 3 000 exemplaires ! Microsoft étudie une baisse de prix de sa console de l'ordre de 10 000 yens, mais tarde à la mettre en pratique car les dernières études révèlent qu'elle n'aurait de toute façon aucun impact... Du coup, Akihabara est décoré de pancartes colorées annonçant ■ machine entre 26 800 ■ 29 800 yens au lieu des 34 800 yens officiels. Mais elle ne s'arrache pas pour autant...

■ PARTISANS DU MOINDRE EFFORT.

Les Japonais aiment ce qui est pratique. Ici, en l'occurrence, c'est de ne pas faire le moindre effort. Voici donc un modèle de sélecteur vidéo à infrarouge pour switcher entre vos diverses consoles ou appareils vidéos.



■ UN COCKPIT ■■ CARTON !

Marre de dépenser une fortune ? Une société japonaise nous offre la solution : ce cockpit pour GT3 est en... carton ! Le tout est bien solide et plutôt confortable !



■ **RUSH HOUR 2.** James Carter (Chris Tucker) est de retour. Il rejoint son vieil ami, l'inspecteur Lee (Jackie Chan) à Hong-Kong pour passer des vacances tranquilles. Quand une bombe explose à l'ambassade américaine, nos deux complices prennent alors l'affaire en main. Plutôt divertissant.
Metropolitan Film Export. 93 min.
★★

■ **MOULIN ROUGE.** Dans le Paris des années 1900, un jeune poète ruiné tombe amoureux de Satine (Nicole Kidman), meneuse de revue au célèbre cabaret Le Moulin Rouge... Un lieu où l'amour est absolument interdit.
Fox Pathé Europa. 120 min.
★★★★



■ **ROLLERBALL.** 2018. Dans un univers où les multinationales se partagent le pouvoir, un sport est roi : le Rollerball. Mélange de football américain ultra violent, de hockey et de motocross, ce sport connaît un héros : Jonathan E. (James Caan). Du grand spectacle qui date un peu (le film est sorti en 1975), mais qui reste toujours aussi efficace.
Fox Pathé Europa. 115 min.
★★★

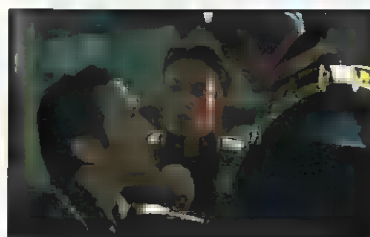
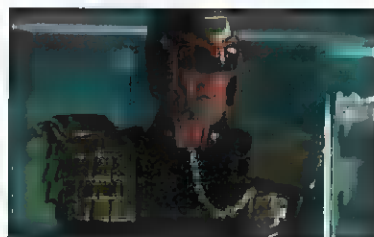


JUDGE DREDD

La loi c'est la loi

2139. La Terre n'est plus qu'un vaste désert. Seules quelques gigantesques métropoles abritent les derniers humains. L'insécurité est omniprésente et la criminalité ne connaît plus de bornes. Pour faire face à ce fléau, le gouvernement en place a créé les Judges, véritables bêtes de justice sans remords qui font régner l'ordre par

la force. Dredd (Sylvester Stallone) en est le plus parfait exemple. Hélas, un complot visant à le déstabiliser est monté contre lui... Adapté de la bande dessinée anglaise du même nom, Judge Dredd est un parfait mélange d'action et de scènes spectaculaires, épaulées par des effets spéciaux plutôt réussis. ■



Éditeur	Film Office
Genre	Action
Réalisateur	Danny Cannon
Acteurs	Stallone, Armand Assante...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	95 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Robot pour être vrai

Dans le futur, les robots occupent une part essentielle dans la vie quotidienne. Exit les mixers, éplucheurs de carottes et autres presse-agrumes. Non, dans le futur, les robots sont doués d'intelligence, capables de réfléchir et doués de sentiments. Henry et Monica, un couple dont l'enfant ne s'est jamais réveillé d'un profond coma décident d'adopter

David (Haley Joel Osment), un jeune androïde à la recherche de l'amour d'une mère. Tiré d'un scénario né de l'intérêt passionné de Kubrick pour tout ce qui touchait à l'intelligence artificielle, c'est finalement son ami de toujours, Steven Spielberg, qui réalisa ce film après la disparition du maître. Un film touchant, truffé d'effets spéciaux et plein d'espoir. ■



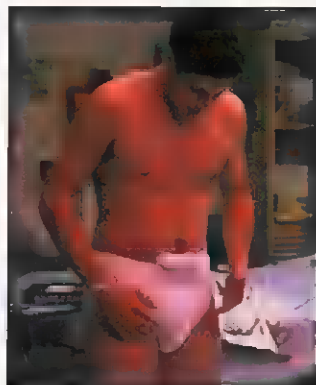
Éditeur	Warner Bros Home Vidéo
Genre	Science-fiction
Réalisateur	Steven Spielberg
Acteurs	Haley Joel Osment...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	141 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

AMERICAN PIE 2

Une tarte bien fourrée

Pour fêter la fin de l'année scolaire et avant de rentrer à l'université, Jim, Finch, Stifler, Oz et Kevin, louent un bungalow pour l'été au bord du lac Michigan. L'occasion rêvée pour enterrer leur vie de garçon et faire des teufs

monstrueuses. American Pie 2 reprend tous les ingrédients qui ont fait le succès du premier film : blagues faciles, situations cocasses, humour lourd et blagues de beaufs sont au menu de cette comédie réussie. ■



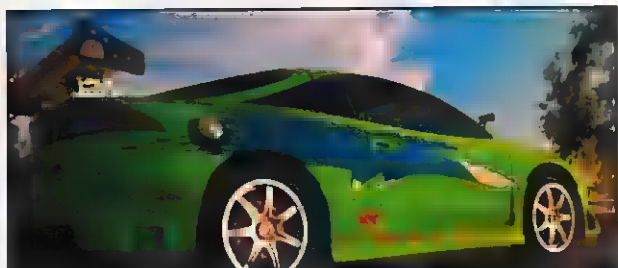
Éditeur	Universal
Genre	Comédie
Réalisateur	J. B. Rogers
Acteurs	Jason Biggs...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	115 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★

Roulent les belles mécaniques

Depuis quelque temps, des braquages de camions poussent la police de Los Angeles à s'intéresser de près à Toretto (Vin Diesel) et sa bande d'amis, passionnés de rodéo urbain et de belles mécaniques. Brian (Paul Walker), une taupe au service de la police, infiltre la bande

de Toretto et mène l'enquête. Un monde à part, codifié, avec ses rites, son langage et ses héros s'ouvre alors au jeune policier. Dans la lignée d'un *60 Secondes Chrono*, *Fast and Furious* propose des images très propres et des scènes spectaculaires, articulées autour d'un scénario convenu. ■

Éditeur	Universal
Genre	Action
Réalisateur	Rob Cohen
Acteurs	Vin Diesel...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	102 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★



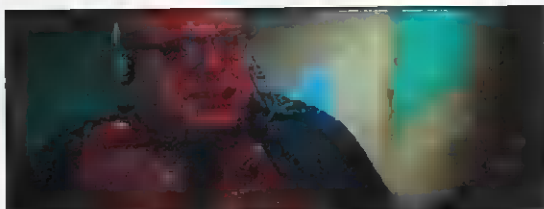
UNE JOURNÉE EN ENFER

New York avec toi

John McLane (Bruce Willis), le flic ■ plus malchanceux de la planète, se trouve une nouvelle fois au mauvais endroit au mauvais moment. Un terroriste (Jeremy Irons) menace de faire sauter différentes bombes à différents endroits de New York. Une course contre la montre, mais

aussi à travers les rues de Big Apple débute alors pour McLane. Peut-être moins efficace que les deux précédentes productions, *Une journée en enfer* (*Die Hard 3*) reste tout de même très spectaculaire et offre quelques scènes d'anthologie et des fusillades interminables. ■

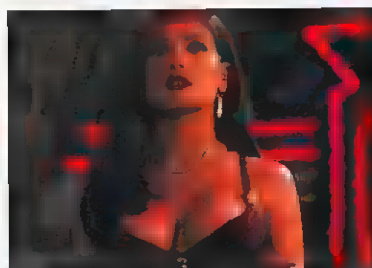
Éditeur	Buena Vista
Genre	Action
Réalisateur	John McTiernan
Acteurs	Bruce Willis...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	130 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



UNE NUIT EN ENFER

Vampire, vous avez dit vampire ?

Suite à un braquage sanglant, les frères Gecko, Seth (George Clooney) et Richard (Quentin Tarantino), trouvent refuge dans un motel en bordure de la frontière mexicaine. Ils prennent en otage un pasteur et ses deux enfants et se rendent dans un bar malfamé au Mexique, le « Titi Twister » (littéralement, « le pinceur de seins »), pour retrouver un complice. L'établissement se révèle être finalement le camp de base d'une bande de vampires. Le cauchemar ne fait que commencer et le spectacle également. Une véritable boucherie, digne de la grande époque de Doom, s'offre alors au spectateur. Sanglant, cinglant, et superbement orchestré! ■



Éditeur	Buena Vista
Genre	Fantastique
Réalisateur	Robert Rodriguez
Acteurs	Clooney, Tarantino...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	101 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★



news DVD

■ **LA BÊTE DE GUERRE.** Le combat d'un soldat soviétique en Afghanistan au début des années 80, révolté contre la brutalité sans égal de son supérieur, un ancien de Stalingrad. La première guerre d'Afghanistan vue de l'autre côté. Superbement filmé et bien rythmé.

Columbia.

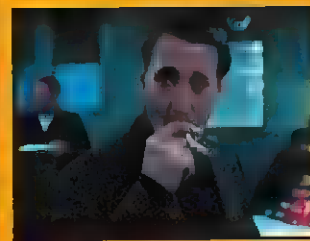
115 min.

★★★★

■ **FRENCH CONNECTION 1 ET 2.** Un coffret collector de 3 DVD qui regroupe deux films policiers phares des années 70: *French Connection 1* et *French Connection 2*. Le combat d'un inspecteur new-yorkais (Gene Hackman), fraîchement débarqué à Marseille afin de démanteler un gigantesque trafic de drogue entre la France et les États-Unis. Splendide.

Fox Pathé Europa. 3 DVD.

★★★★



■ **LES SIMPSONS.** Deux nouveaux DVD, compilations d'épisodes thématiques de la célèbre série de Matt Groening: *Music* (où l'on apprend que les Simpson ont une drôle conception de la musique) et *Film Festival*, avec une apparition remarquée de Mel Gibson. Un festival de gags hilarants. Du grand art.

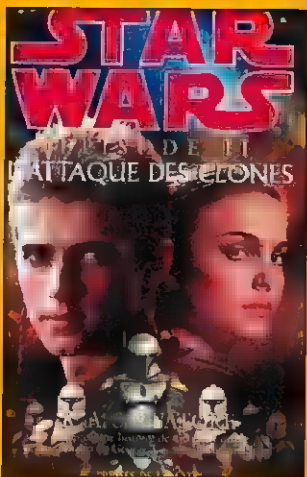
Fox Pathé Europa. 2 DVD.

★★★★



■ **STAR WARS EPISODE 2.** Disponible depuis quelques semaines, avant même la sortie du film, *Star Wars Episode 2 l'Attaque des Clones* est disponible aux Presses de la Cité. Le roman reprend bien évidemment la trame du scénario de George Lucas et nous plonge 10 ans après les événements du premier épisode. Anakin Skywalker, désormais âgé de 20 ans, retourne à Coruscant avec son mentor, Obi Wan Kenobi, pour protéger la princesse Amidala, par deux fois menacée de mort. Bien plus rythmé que le précédent épisode, ce roman est une pure merveille de science-fiction et nous révèle les véritables visages de Yoda, Anakin, mais aussi de Jango et Boba Fett, et lève le voile sur le complot qui vise à renverser la République. Presses de la Cité. 19 euros.

★★★★★



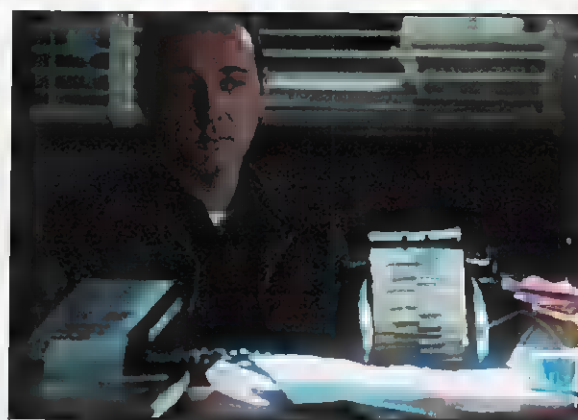
USUAL SUSPECTS

Un polar Söse piquante

Kyser Söse est un personnage machiavélique que personne n'a jamais vu, ni entendu. Véritable baron du crime à l'intelligence hors du commun, il engage cinq criminels pour effectuer le plus astucieux des hold-up. À la clé, quelque 90 millions de dollars

à se mettre dans les poches. Bien évidemment, l'affaire tourne mal et les cinq malfrats se retrouvent piégés dans une sombre affaire de meurtres, de trahisons et de mensonges. Un polar magnifique qui ne trouve son dénouement que dans la dernière minute du film. ■

Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Policier
Réalisateur	Bryan Singer
Acteurs	Gabriel Byrne, Kevin Spacey
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	105 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



STAR TREK: NEXT GENERATION - SAISON 1

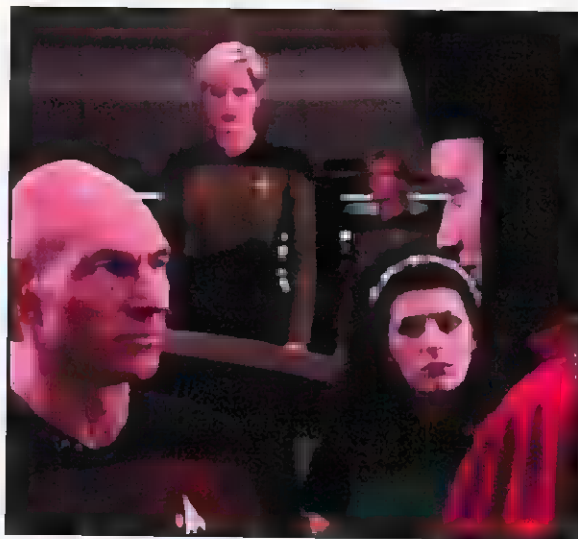
Pyjama story

Vingt ans après la première série originale de *Star Trek* (1966), *Star Trek Next Generation* nous téléporte quelque 75 ans dans le futur, en plein XXIV^e siècle. Aux commandes du nouvel Enterprise, un français, le capitaine Jean-Luc Picard (Patrick Stewart). Aventures innombrables, univers parallèles, mondes et créatures inconnues, peuples mystérieux... la vie dans l'espace n'est pas de tout repos. Pour la première fois, la légende *Star Trek* arrive sur sept DVD. Le scénario

des différents épisodes est bien évidemment toujours en rapport avec les grands problèmes de société de l'époque. Un système qui plaît beaucoup aux Américains, nombrilistes comme toujours: terrorisme, violence, complots, drogue... Ce coffret, premier de sept volumes comme autant de saisons, reste un objet merveilleux pour les fans et autres collectionneurs. ■



Éditeur	Paramount
Genre	Science-fiction
Acteurs	Patrick Stewart...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	Coffret de 7 DVD
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



ATARI
présente

V-RALLY3

RECRUTONS EXPERTS

170 k. par h - Esprit de décision - Excellente connaissance technique requise
Recherchons dans le cadre de notre expansion, experts, sachant anticiper chaque décision, ayant un sens du contact et de bonnes références. Ce poste requiert une totale maîtrise de soi dans des conditions difficiles et imprévisibles, dans un environnement en perpétuelle évolution. Les candidats sauront idéalement gérer un grand nombre d'obstacles variés et devront à l'occasion affronter des renversements de situation (et de leur véhicule !). Poste à dimension internationale, nombreux déplacements à l'étranger à prévoir.

REF: 246 WWW.VRALLY3.COM

GROUPE BRAND-MANAGER



*Votre carrière
va prendre un tournant!*

PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE



V-RALLY © 2002 Infogrames Europe SA. All rights reserved. Developed by Eden Studios. Atari is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. V-Rally is a registered trademark of Infogrames Europe SA. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved Nintendo Game Boy, Game Boy Advance and Nintendo are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 2002 Infogrames. All rights reserved.

PlayStation 2

V-RALLY3



SÉRIE 1

■ **MOBILE SUIT GUNDAM W.**
Pika vient d'éditer la version manga de *Gundam Wing*. Cette œuvre sur papier reprend exactement l'histoire de la série télévisée (diffusée sur M6). Si vous êtes fan du dessin animé, vous ne pourrez qu'adorer la bande dessinée.

■ **KENSHIN LE VAGABOND**
VOL. 21. *Kenshin* commence à devenir un véritable manga culte. Ce 21^e volet met un terme au passé de Kenshin. L'intrigue est très prenante et incroyablement dynamique. Quant au combat qui doit opposer notre héros au frère de sa défunte femme, il approche à grands pas.

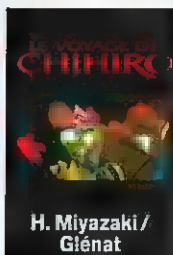


■ **CARD CAPTOR SAKURA**
VOL. 2. L'adaptation de la série télévisée *Card Captor Sakura* continue de plus belle. L'histoire est un peu plus détaillée que dans le manga, et toutes les pages sont en couleur. Voilà qui devrait faire plaisir aux plus jeunes.



LE VOYAGE DE CHIHIRO

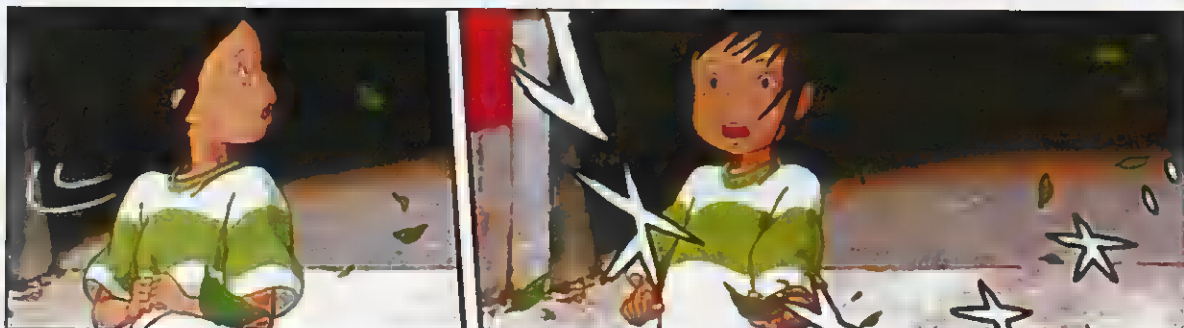
Tous des porcs !



H. Miyazaki / Glénat

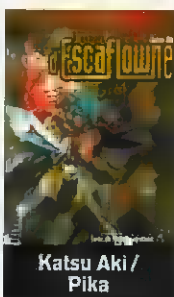
Le Voyage de Chihiro est le dernier long-métrage du maître de l'animation japonaise : Hayao Miyazaki. Chihiro est une petite fille qui déménage avec ses parents. La petite famille arrive dans un étrange village. Sur une table se trouve un grand buffet. Les parents qui se sont empressés de tout dévorer se retrouvent transformés en porcs. La jeune héroïne, qui n'est pas tombée dans le piège, est aidée par le prince du village. Pour elle, de longues journées de travail commencent. En effet, dans ce lieu, quiconque chôme est transformé et dévoré par la sorcière Yubaba. Ici, Miyazaki

s'en prend directement à la société moderne, montrant du doigt les grandes entreprises qui ne pensent que profit et rendement, et qui rêvent de transformer en porcs tous ceux qui ne s'épanouissent pas en travaillant pour elles. Ce manga est l'adaptation BD du long-métrage du même nom. Concernant le design, que ce soit pour les décors ou les personnages, Miyazaki fait une nouvelle fois des merveilles. Ce titre est d'ailleurs intégralement en couleur. Par contre, on le termine en dix minutes. Un peu court, non ? ■



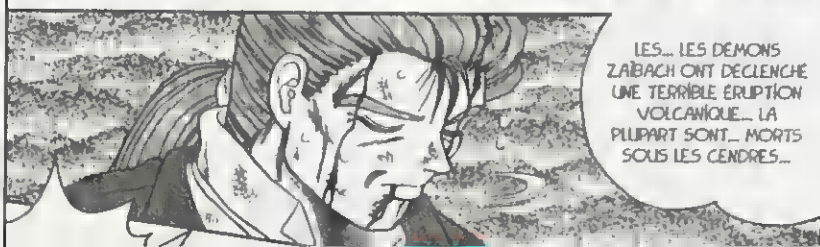
VISION D'ESCAFLOWNE

Une belle paire de lunettes...



Katsu Aki / Pika

Vision d'Escaflowne est à l'heure actuelle le manga heroïc-fantasy le plus connu (avec Fly). Hitomi, une jeune lycéenne de 16 ans se trouve téléportée dans un monde magique. Sous ses apparences de frêle jeune fille, elle est en fait le Cristal Energyste, une pierre magique capable de réveiller Escaflowne, le robot protecteur du royaume de Faërmelie. Elle rencontrera De Bum (n'y voyez pas de jeu de mot), le prince de ce monde. La réalisation de ce titre n'est pas vraiment très réussie. Par contre, l'histoire, menée à un rythme très soutenu, est intéressante. ■



Caprice des dieux

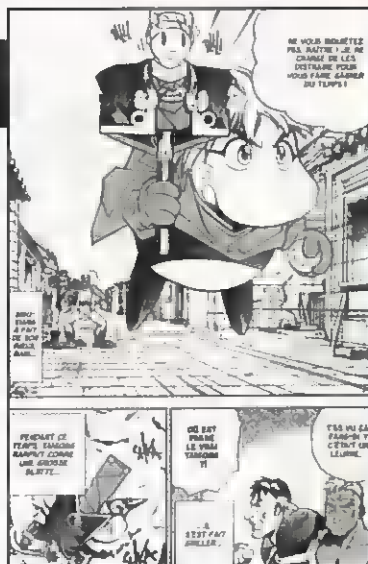


Ryu Fujisaki / Glénat

Ce deuxième volet a mis du temps à sortir en France. Il s'agit toujours de l'adaptation manga du roman chinois culte, *Hoshin* (qui fait tout de même 4 000 pages).

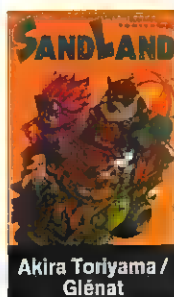
Taïgon Wang poursuit sa quête et se rend vite compte qu'il ne peut s'attaquer à Daji pour le moment.

Il décide donc de recruter des combattants. Le ton n'a pas changé depuis le premier volume. Bien que le livre soit très sérieux et sombre, le manga est drôle. Pour ce titre, Ryu Fujisaki, n'a pas hésité à se plonger dans le roman afin d'offrir une adaptation la plus fidèle possible, et a décidé de conserver les noms chinois originaux des personnages. Ce manga est vraiment extraordinaire et donne envie de mieux connaître l'histoire de la Chine. ■



SANDLAND

Paris-Dakar

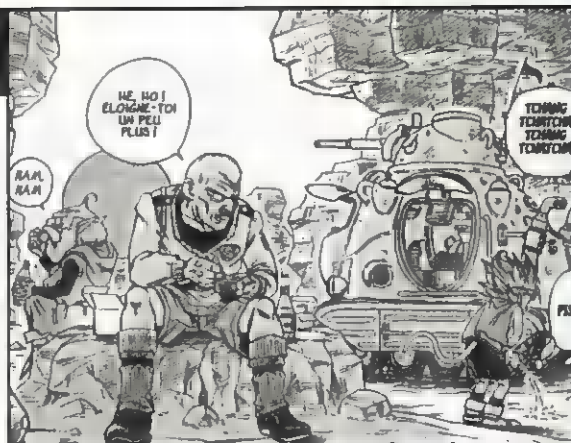


Akira Toriyama / Glénat

Sandland est l'une des dernières œuvres du mangaka le plus connu de la planète: Akira Toriyama (*Dragon Ball*, *Dr Slump*).

L'histoire se passe dans un monde postapocalyptique. La Terre n'est plus qu'un immense désert et la moindre bouteille d'eau coûte une fortune. Beelzebub, le prince des démons, vit avec ses amis monstres et se détend en attaquant les caravanes d'eau, propriété du méchant roi. Cependant, il va devoir faire équipe avec Lao, le shérif du

village voisin, et partir à la recherche d'une fontaine légendaire. À la vue de cette œuvre, on reconnaît tout de suite la patte de Toriyama. Malgré le temps écoulé, le style de l'auteur n'a pas évolué. Cependant, il nous offre une fois de plus un titre fantastique. L'histoire se lit tranquillement sans gros rebondissement, mais toujours avec une bonne grosse dose d'humour. ■



NAUSICAA DE LA VALLÉE DU VENT VOL. 7

C'est fini!

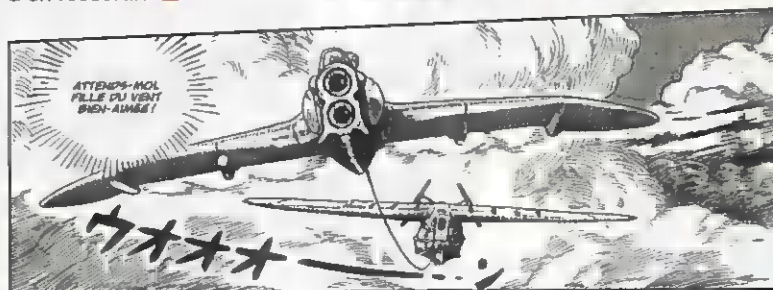
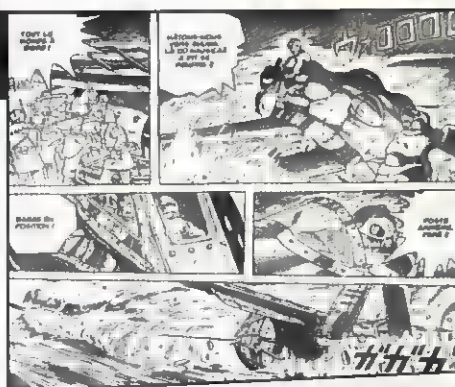


Hayao Miyazaki / Glénat

Voici donc le dernier volume de l'une des œuvres les plus fantastiques de Miyazaki. Malgré les attaques répétées de Nausicaä et de ses amis,

Kushana et toujours en vie. Le combat ultime pour la survie de l'humanité est sur le point de se terminer. Tous vont comprendre l'importance de la vie. *Nausicaä de la vallée du vent* aura mis du temps à sortir chez nous, mais cette œuvre est un vrai bonheur. Miyazaki, en vrai magicien, sait une fois de plus

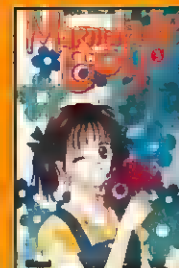
transporter ses lecteurs dans un monde à part. L'aspect un peu trop sérieux et le style graphique très sombre de ce titre risquent par contre d'en rebuter plus d'un. Mais une fois entré dans l'histoire, il est difficile d'en ressortir. ■



SÉRIE 2

■ MARMALADE BOY VOL. 3.

Dans ce troisième volet de *Marmalade Boy*, Miki ne sait toujours pas ■ elle doit sortir



avec Yuu ou Ginta. Quant à Meiko, sa relation avec son professeur ■ été découverte. L'histoire

continue donc tranquillement et de nouveaux personnages font leur apparition, ce qui augure du meilleur pour la suite.

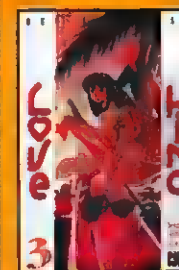
■ GTO VOL 14. On ne se lasse vraiment pas de ce *Great Teacher Onizuka*. Les vacances des troisièmes sont terminées ■ il est temps de retrouver les salles de classes.



Miyabi, qui déteste toujours autant Onizuka, décide de se faire aider par l'élève le plus

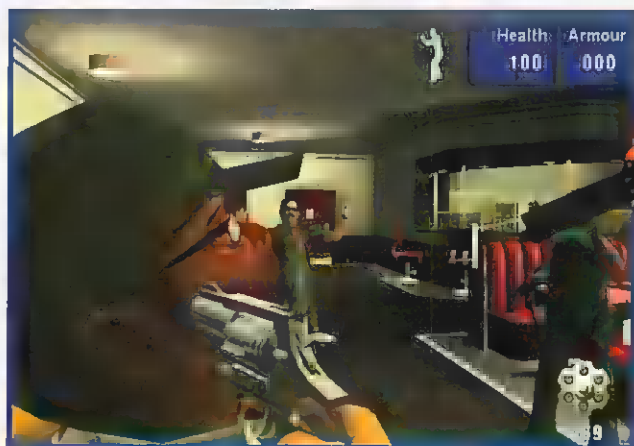
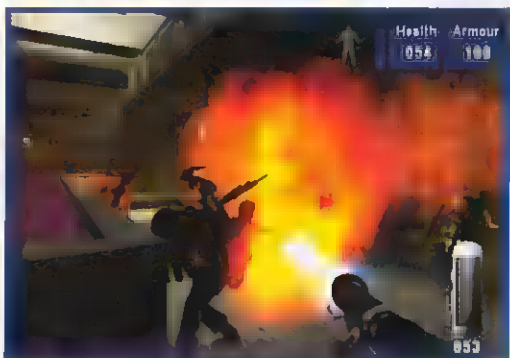
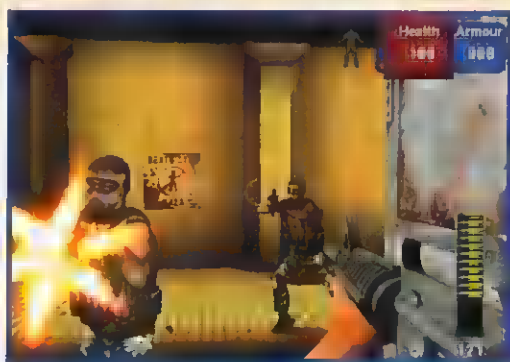
redouté de l'école: Wakui. Ce dernier s'avère être un adversaire redoutable pour notre fumiste de héros.

■ LOVE HINA VOL. 3. En trois volumes seulement, *Love Hina* est devenu l'un des meilleurs mangas du moment. Keitaro et Naru décident de partir en vacances



chacun de leur côté. Mais, pas de chance pour eux, leur destination est la même. Les

événements les contraindront à s'entraider pour venir à bout de tous les malheurs qui se dressent devant eux. Un titre bourré d'humour, à lire absolument.



Die Hard

La Game Cube fait son cinéma !

Fox Interactive prépare dans le plus grand secret un de ses titres « adultes » pour la Game Cube de Nintendo. Le personnage principal est le fameux détective de « Piège de Cristal », John McClane. Si Bruce Willis n'est pas dans le jeu, on retrouve l'ambiance des films, de l'action, mais aussi de la réflexion. Un FPS qui s'annonce grandiose, et, bande de veinards, JIPI McIntosh a réussi à soutirer sous la torture quelques infos aux développeurs anglais. JIPI

C'est dans un quartier excentré de Londres que se cache, derrière une anonyme façade blanche, Bits Studios. Ici se peaufine, en ce moment, Die Hard Vendetta pour Game Cube. Placée sous la responsabilité de Mario Aguera (le chef de projet), l'équipe de développeurs est sur des charbons ardents, car, même si la sortie du jeu n'est prévue qu'en octobre prochain aux États-Unis, et en novembre en Europe, tous veulent présenter au prochain E3 une démo jouable. Avant de plancher sur ce titre, Bits Studios avait déjà bossé pour la Nintendo 64 sur un titre qui malheureusement n'est jamais sorti : Rika. Depuis quinze ans environ, la société développe sur un tas de consoles. Elle a reçu de nombreux prix pour Warlocked, un RTS sur Game Boy Color. Grâce à ses relations privilégiées avec Nintendo, le studio s'est lancé dans la création d'un FPS disons « adulte ». Vingt-cinq personnes travaillent sur le projet, sans compter les intervenants extérieurs, comme, par exemple, des cascadeurs dans les séances de capture de mouvements.

Dans cette histoire inédite, on retrouve de nombreux éléments de la série : personnages secondaires, comme le chef Al Powell, et des endroits mythiques comme le Nakatomi Plaza. L'action se situe

cinq ans après les événements du dernier film (*Die Hard 3: With a Vengeance*, en français : *Une Journée en enfer*). Le joueur incarne le détective John McClane, qui, retiré des affaires, coule des jours paisibles à Los Angeles. Lucy, sa fille, a grandi. Elle suit les traces de son père, et vient même de réussir brillamment l'examen de l'école de police. Mais le destin frappe à nouveau, sous les traits du fils de Hans Gruber (l'ennemi de *Piège de Cristal*) qui a décidé de venger la mort de son père. Lucy et son père vont de nouveau être confrontés à une horde de terroristes enragés répartis aux quatre coins de LA.

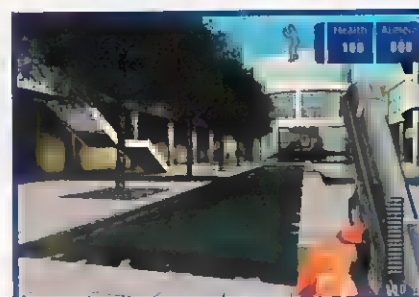
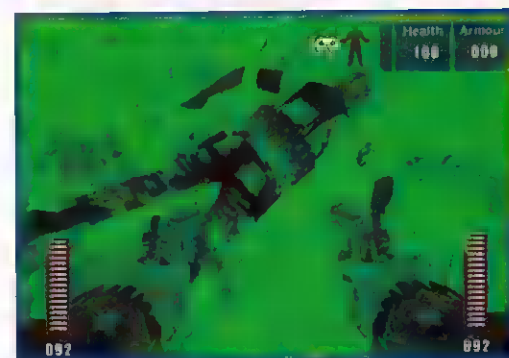
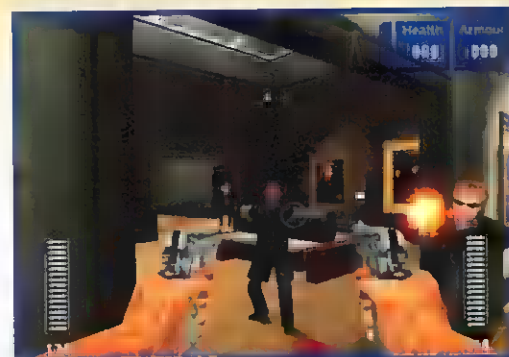
Gaffe au piège !

Le jeu se présente comme un FPS, dans la droite ligne d'un GoldenEye 007. Non seulement vous devrez vous débarrasser de sinistres individus, mais aussi remplir de nombreux objectifs tout au long de douze immenses niveaux. La tactique et la ruse payent parfois plus qu'une balle. Si vous ne voulez pas finir quatre pieds sous terre, vous devrez, avant d'agir, faire

fonctionner votre cerveau. Mario Aguera nous a présenté quelques niveaux du jeu qui tournaient sur un kit de développement. Et tout de suite, on plonge dans les bas-fonds :



Vendetta



dans les sous-sols de la ville, superbes de réalisme, McClane va devoir récupérer des otages. C'est à vous de découvrir l'objet de la mission en interrogeant les gens et en observant les lieux. Le suspense est total. La progression peut se faire en mode « furtif » ou disons « castagne ». Les clochards que vous questionnez répondent dans un langage aussi peu châtié que possible (oreilles chastes s'abstenir!); la gestuelle a été étudiée pour permettre à chaque perso d'avoir de nombreuses réactions différentes. McClane va même devoir se déguiser: trouver des fringues de clodo, s'en affubler, et, méconnaissable, s'approcher de la bande de voyous qui gardent l'entrée du métro; alors, il met en joue le chef du gang afin que les autres posent les armes. Quand on vous disait qu'il ne fallait pas seulement shooter?... Et en plus, il ne faut pas se tromper, quand on choisit le gars à menacer, sinon le boss n'hésite pas à sacrifier ses potes, et vous avec! Le maniement est instinctif, grâce au stick analogique de la manette et à des sauts automatiques. Il suffit de bien se positionner pour sauter et hop!, le tour est joué. Dans chaque niveau, vous

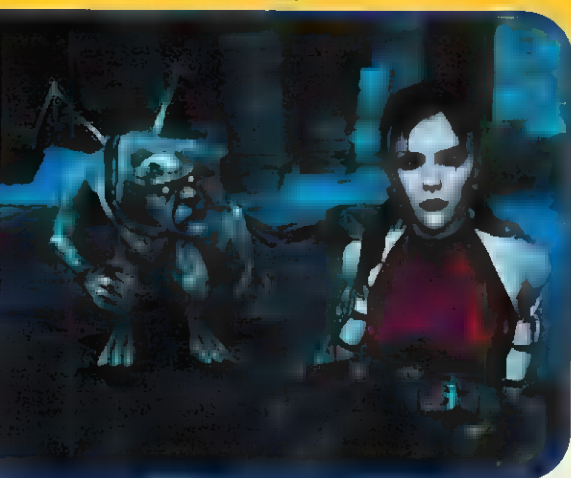
devrez remplir de nombreux objectifs qui pourront changer au fur et à mesure de votre progression, ce qui rend le jeu moins linéaire et surprenant.

Des armes à foison !

McClane dispose d'un arsenal impressionnant et de gadgets comme des lunettes à infrarouges, qui seront bien utiles, par exemple, dans le niveau du métro pour espérer survivre aux arrivées fréquentes des rames. Parmi les armes (qui sont au nombre de 18), on découvre des Uzi, des Beretta, des Beretta M92 (mitraillette), un fusil sniper ou des M16 ainsi qu'un lance-flammes dévastateur. Les tirs peuvent être très précis et toucher en divers points du corps vos ennemis. Plusieurs effets très cinoche nous ont été montrés. Quand un ennemi important meurt, vous suivez le trajet de la balle jusqu'au point d'impact au ralenti (un peu comme dans *Matrix*). C'est impressionnant! Enfin, la mort du méchant est vue d'en haut, sous de multiples angles, et au ralenti – comme dans un film de John Woo... D'autres niveaux nous entraînent dans un hangar de produits chimiques, dans une usine ou dans les rues de Los Angeles. Les mouvements sont super fluides et de nombreux effets de lumière et de réverbération apportent du réalisme à ce jeu. Bits Studios espère que cette version sera approuvée par Nintendo et la Fox sans être expurgée de ses aspects hard. L'IA semble bien au point, avec des ennemis retors qui agissent en équipe et vous repèrent de loin. Parmi les éléments encore en cours de développement, on trouve un mode multijoueur à deux et à quatre. Le jeu sera en 16/9° à 60 Hz et devrait bénéficier d'un son en Dolby Pro Logic II. Les voix françaises seront celles des comédiens qui ont doublé le film. Pour le moment, seule la GC disposera de ce titre. Un grand moment ludique à ne pas manquer! ■

MCCLANE EST AMBIDEXTRE

Une petite anecdote pour vous donner une idée du degré de perfectionnisme des créateurs. Aviez-vous remarqué que, dans les films, Bruce Willis, alias John McClane est gaucher? Si, si: il tient son flingue ou sa mitraillette de la main gauche. Eh bien, dans *Die Hard Vendetta*, les premiers écrans le montraient droitier, mais il y a des fans qui ont l'œil! Ils le signalèrent à Bits Studios, qui, incrédule (vous pensez, ils avaient vu le film des centaines de fois), ont fini par vérifier... Eh oui, la vérité éclate: McClane est gaucher. Pour rectifier le tir, les développeurs ont ajouté, au début du jeu, une option pour sélectionner la mimine privilégiée de McClane!



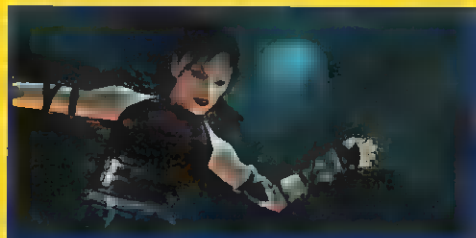
PRIMAL

Où est le bien... où est le mal ?

Le studio de développement SCEE de Cambridge, à qui l'on doit notamment les Medievil, est en train de nous préparer un jeu d'aventure-action PS2 comme on les aime. Primal s'annonce bien glauque et malsain, mais également particulièrement soigné et inspiré...

UN VISAGE CHANGEANT

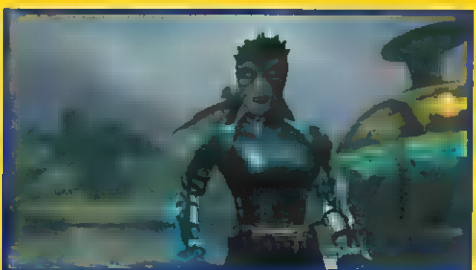
Selon l'heure, le lieu et le contexte, le visage de l'héroïne se modifie, occasionnant à chaque fois un joli effet de morphing. Ainsi, on passe de ■ belle et accueillante Jen à une bête immonde et répugnante, assez proche du mort-vivant. Mais heureusement, ses formes restent conséquentes et plaisantes...



Au naturelle, Jen est plutôt attirante. On peut lui trouver une vague ressemblance avec une certaine Lara, non ?



Là, on a un peu moins envie de l'embrasser...



On ne sait pas encore à quoi correspondent vraiment les différents visages de Jen.

L'action se passe dans un univers fantastique, à mi-chemin entre le monde des mortels et l'au-delà. Souvent très stylés et détaillés, les décors s'annoncent bien sûr très sombres, mais l'ambiance promet d'être réussie. On nous prévoit un étonnant mélange entre le Bien et le Mal, perceptible à de nombreuses reprises, que ce soit dans le visuel du jeu ou dans les créatures que l'on rencontre... Il sera apparemment possible d'évoluer du bon côté comme du mauvais, mais le monde de Primal sera basé sur l'équilibre entre ces deux forces...

Combattre et réfléchir

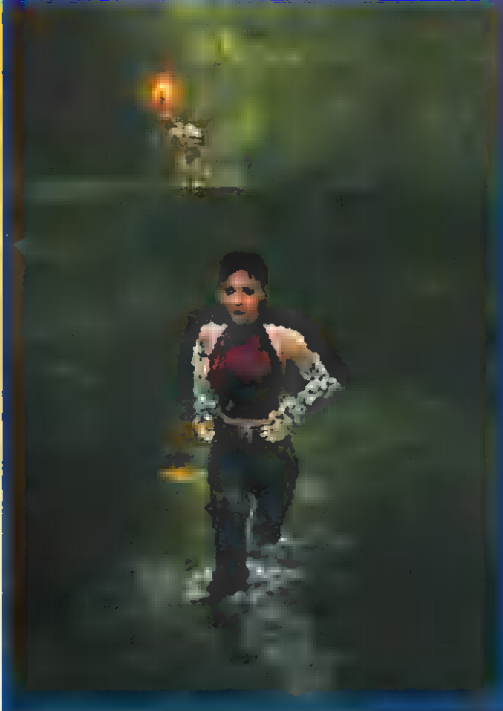
Les persos mutent à la tombée de la nuit, les bestioles que l'on rencontre peuvent être bonnes ou mauvaises, et l'univers devrait être soit accueillant, soit carrément hostile... Difficile de se faire une idée de la chose, mais nous sommes impatients de voir ça. Si le concept du jeu semble original, l'action en elle-même sera plus classique. Outre les phases d'exploration des différents lieux – terrestres et aquatiques –, il faudra aussi résoudre bon nombre d'énigmes. Sur ce point, il semble que les développeurs soient

allés assez loin, et que les bons vieux leviers à actionner aient été rangés au placard. Il faudra notamment utiliser des objets et de la magie, mais aussi tel ou tel personnage. En effet, on contrôle à loisir Jen, la voluptueuse héroïne, ou Scree, la gargouille. Comme nos deux persos n'ont pas les mêmes aptitudes, l'un ou l'autre sera forcément plus habilité à résoudre certains problèmes... Enfin, le dernier point important du jeu sera les combats. Nombreux et particulièrement animés, ces derniers semblent avoir été travaillés, et ne seront sans doute pas limités, comme dans bon nombre de beat them all connus... Outre les frappes au poing ou au pied, des combos et parades seront possibles, ainsi que l'utilisation de magies. Et il faudra aussi tenir compte du type d'adversaire...

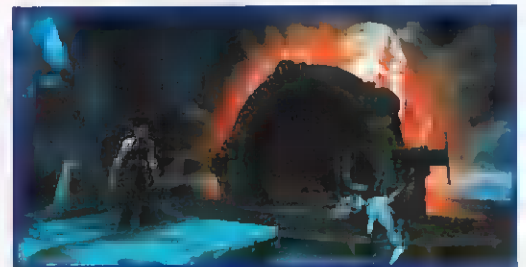
La PS2 bien exploitée ?

Au vu des premières images et de la vidéo que nous avons eues entre les mains, on est en droit de s'attendre à un jeu magnifique. Outre le graphisme riche, varié et détaillé, l'ensemble est plutôt fin. Et le tout sans temps de chargements interminables, ce qui





n'est pas pour nous déplaire... De plus, les morphings lors des mutations des personnages sont littéralement superbes, tout comme certains effets de magie. On aura également droit à de belles cinématiques, histoire de bien rester plongés dans l'histoire, et de faire connaissance avec les personnages clés. D'autre part, les mouvements des persos s'annoncent nombreux et stylés. Grâce à la *motion capture* utilisée lors du développement, on est en droit de s'attendre à des gestes fluides et réalistes, que ce soit pour les persos à l'apparence humaine, que pour les différentes bestioles. Enfin, côté son, l'ambiance sera soit pêchue, soit mystique à souhait... Surprise!... Bref, tout semble être réuni pour faire de Primal un des gros jeux de fin d'année. Plus évolué qu'un Tomb Raider, plus profond qu'un Drakan, et plus soigné que la plupart des jeux du même genre sur PS2, il pourrait bien tous nous scotcher cet automne. Verdict, pad en main, dans quelques mois... ■



DE JOLIES CINÉMATIQUES

Le jeu sera sans doute assez riche en cinématiques. On y verra notamment les personnages clés – amis ou ennemis – et les moments importants du scénario. Quoi qu'il en soit, celles que nous avons pu voir étaient d'excellente qualité, que ce soit sur le plan visuel ou sonore.



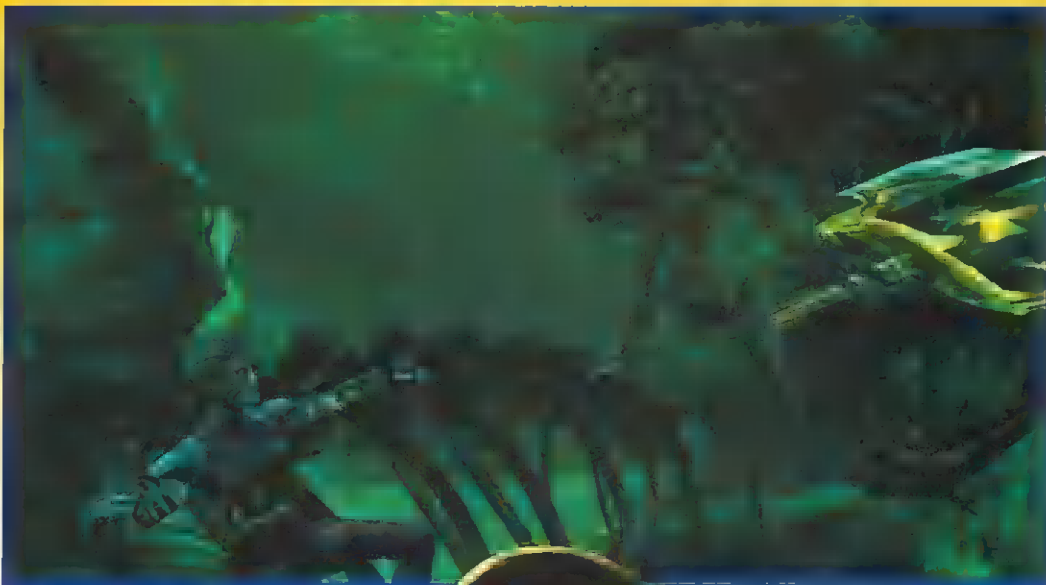
Les persos sont stylés et bien animés. Leurs lèvres bougent quand ils parlent, et des expressions sont visibles sur leur visage.



La qualité des décors est excellente. Le rendu de l'eau est tout simplement superbe.



Les combats sont mis en scène comme de vrais films, avec des angles de vues idéalement choisis.



Gunmetal est une marque déposée de Rage Games Limited. © 2002 Rage Games Limited. Tous droits réservés. Microsoft Xbox et le logo Xbox sont des marques ou marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et d'autres pays et sont utilisés sous licence de Microsoft.

TRANSFORM. TARGET. TERMINATE.*

GUNMETAL



*TRANSFORME-TOL. VISE. EXTERMINÉ

Rage

DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR
LES DERNIERS
NOUVEAUTES A
PREUX DOCK GAMES
Présentation de la carte
de fidélité avec
votre prochain achat.

A VOUS FAIRE
BENEFICIER DES
PRIVILEGES DE LA
CARTE DE FIDELITE
DOCK GAMES.
Bénéficiez gratuitement
de votre prochain
achat.

A VOUS RACHETER
CASH** VOS JEUX
ET CONSOLES
Nous vous offrons
notre magasin à la
vente.

A VOUS PROPOSER
EN PERMANENCE
UN LARGE CHOIX
DE JEUX ET DE
CONSOLES
D'OCCASION.

DOCK GAMES

Carte de fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDELITE AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT***



A découvrir
en partenariat chez DOCK GAMES,
en Juin...



AXE

Les nouveaux Gels Douche Axe,
du plaisir à se couler,
de l'oxygène à savourer !

*Prix public conseillé. - **Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. - ***La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCKgames.com SONT DES MARQUES DÉPOSÉES. (1) INTERDEAL : 0,34 €/min. 2001. NINTENDO © are Trademarks of Nintendo



ET PLUS DE 120 POINTS DE VENTE

FRANCE			
ABRUZZE	03 92 24 90 83	LIMOGES <i>Center</i>	05 55 12 16 12
AGEN - SIDERAL 2000 <i>Center</i>	05 48 48 77 75	LIVRY GARGAN <i>Center</i>	01 41 53 11 98
ALBI	05 63 49 94 40	LYON	04 70 60 33 60
AMIENS <i>Center</i>	03 23 92 78 85	MEIZ <i>Center</i>	03 87 75 22 75
ANGERS <i>Center</i>	02 41 87 59 14	MONT DE MARSAH <i>Center</i>	05 58 06 39 55
ANJOU <i>Center</i>	05 59 03 72 63	MONTELMAR	04 75 01 75 83
ANGOUTEMIE	05 45 94 42 15	NANTES <i>Center</i>	02 40 00 04 00
ARLES	04 90 96 84 81	NEVERS 2 <i>Center</i>	03 86 61 38 23
ARRAS	02 21 23 45 25	NEVERS <i>Center</i>	03 86 61 23 33
AUTUN	03 85 52 85 53	NIMES	04 68 21 81 33
AUXERRE	03 85 52 22 21	NIORT <i>Center</i>	05 59 07 05 13
AVIGNON <i>Center</i>	04 90 82 22 81	ORLÈZS JOUPY <i>Center</i>	05 49 77 60 94
BEAUNE <i>Center</i>	03 81 09 48 13	PAU	05 49 72 81 32
BESANCON	03 81 81 67 09	QUIMPER <i>Center</i>	02 98 64 29 15
BETHUNE	02 21 68 50 50	RENNES <i>Center</i> NOUVEAU	02 99 31 11 26
BLOIS <i>Center</i>	02 54 76 97 38	ROMORANTIN <i>Center</i>	02 54 95 76 73
BOULOGNE-S/MER <i>Center</i>	03 21 30 20 95	ROULEN CHOU	02 32 08 03 03
BOURGES	02 48 70 19 10	SAINT-GERMAIN	05 45 30 37 45
BREHAYE PATY VIDEO <i>Center</i>	02 48 72 72 79	SAINT-LOUIS	01 49 21 05 13
BREST <i>Center</i>	02 69 46 03 03	SAINTES <i>Center</i>	05 46 74 13 54
BRIVE	05 55 17 92 30	SALLANCHES <i>Center</i>	02 50 58 49 11
CALAIS <i>Center</i>	03 21 19 49 59	SENIUS <i>Center</i>	03 44 60 07 73
CAMBRAI <i>Center</i>	02 27 78 47 42	SETE NOUVEAU	03 47 78 44 54
CHALON-SSAONE <i>Center</i>	03 85 46 56 58	SOISSONS	03 23 73 25 75
CHAMBERY <i>Center</i>	04 79 60 63 60	ST-BENOIT	02 55 81 67 67
CHATEAUGUON CLIF-CLAP <i>Center</i>	02 48 72 72 79	ST-BERMAIN EN LAZE <i>Center</i>	01 39 72 42 42
CHATEAUXOUX	02 60 60 85 97	ST-ETIENNE MACRESSE <i>Center</i>	05 45 32 52 52
CHATELERAULT	05 49 21 80 76	ST-NAZAIRE	02 40 22 60 15
CHARENTON - Esp Culture & Loisirs <i>Center</i>	05 49 38 11 55	ST-OMER <i>Center</i>	03 21 88 14 81
CHOLET	02 41 46 06 01	ST-PIERRE-DE-VEZ <i>Center</i>	02 40 78 03 08
COGNAC <i>Center</i>	05 45 35 95 95	ST-QUENTIN <i>Center</i>	03 20 05 19 05
CORREZIE <i>Center</i>	08 44 40 78 78	ST-REMI-BURG <i>Center</i>	02 80 22 54 81
CREIL <i>Center</i>	04 43 25 64 64	TARBES	05 62 44 92 92
Dax <i>Center</i>	05 58 50 68 88	TOURS CENTRE	02 47 75 03 03
DIEPPE	02 35 84 63 94	TOURS NORD <i>Center</i>	02 47 86 08 08
DIJON	03 80 68 95 94	TULLE <i>Center</i>	05 55 79 58 09
DUNKERQUE <i>Center</i>	03 28 68 73 73	VALENCE	04 75 56 79 63
ECARVILLE	02 35 90 90 03	VALENTIGENNES <i>Center</i>	03 27 47 39 63
EMBORDACH	03 87 68 76 87	WANSY <i>Center</i>	02 87 40 60 60
FOSSES <i>Center</i>	03 27 68 68 29	VERDOMME	02 54 67 10 27
FOURNES-VIDEOGEEK <i>Center</i>	03 34 52 45 45	VIORON PAT VIDEO <i>Center</i>	04 76 95 95 17
GAP	04 92 56 09 66		
GEX	04 50 41 52 21		
HAGUENAU	03 88 73 53 59		
HOUDEBOURG CHENARD <i>Center</i>	01 39 58 59 69	LESANZALETTE <i>Center</i>	06000-5650444
LA ROCHE-SYON <i>Center</i>	02 51 47 32 52		
LA ROCHELLE NOUVEAU	05 46 50 63 71		
LAGNY-S/MARNE	01 60 72 73 07	GENÈVE-CHAMILLLES	022 940 03 43
LE HAVRE <i>Center</i>	02 35 19 16 46	GENÈVE MEYRIN	022 940 07 60
LE MANS <i>Center</i>	02 42 18 13 30	GENÈVE PLANPALAIS	022 800 30 50
LENS <i>Center</i>	02 21 28 45 45	LAUSANNE	021 259 04 14
LILLE	02 22 61 44 75	LE MANS	021 876 25 33
LILLE 2 <i>Center</i>	03 26 38 19 38	LYON	027 365 03 03
		MON	027 323 83 55

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Baumes - 638, avenue de ■ Libération - 13160 CHATEAURENARD



LEADER EUROPEEN DE L'ACCESSOIRE DE JEUX VIDEO



Pour PLAYSTATION® 2



Pour XBOX™



Pour GAME CUBE™



Pour GAME BOY ADVANCE™



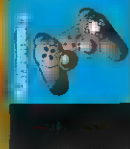
tests

GC, GBC, GBA, X-Box, PSONE, PS2... tous les tests du mois



MEDAL OF HONOR

Medal of Honor sur PlayStation 2 vous invite à participer à une reconstitution éclatante de la Seconde guerre mondiale en Europe : débarquement en Normandie, missions d'infiltration en Hollande, sabotages en tout genre derrière les lignes ennemies... Un Doom-like exceptionnel et incontournable qui repousse les capacités graphiques de la PS2.



MEDAL OF HONOR



Le hall de gare offre lui aussi un graphisme splendide. Un boulot magnifique.



Ach, la guerre, groß malheur! Même les cuistots vont vous mener la vie dure.



Cette série n'a fait que s'améliorer. Sur PlayStation 2, c'est carrément la folie : le niveau graphique atteint est incroyable de beauté et de précision. Jamais Doom-like n'avait été aussi réaliste sur cette console. Les missions s'enchaînent les unes après les autres, suivant un scénario parfaitement ficelé. Un grand moment de bonheur.

Depuis le premier épisode sorti sur PS en décembre 1999, la série des Medal of Honor a toujours connu un gros succès. À l'époque, les capacités de la PS ne permettaient pas d'afficher un graphisme fin, l'ambiance instaurée par un scénario en béton, basé sur l'une des époques des plus tragiques de l'Histoire de France, avait suffi à satisfaire les amateurs de Doom-like. Après un épisode remarqué et remarquable sur PC, c'est donc au tour de la PlayStation 2 d'accueillir ce magnifique jeu d'action.

Bienvenue en enfer

Le lieutenant Patterson est de retour sur les plages de Normandie.

Le débarquement allié est imminent. Une fois sur la terre ferme, profitant du désordre créé par l'offensive Operation Market Garden, votre rôle consistera à infiltrer les lignes allemandes afin de voler le planeur HO-IX, une arme expérimentale redoutable. Sa puissance de feu pourrait retourner la situation de la Seconde Guerre Mondiale. À bord de votre embarcation, l'ambiance n'est pas à la fête. Les bombes allemandes explosent partout autour de vous, levant d'immenses gerbes d'eau et de sable, faisant voler en éclat le blindage des bateaux alliés. Les balles sifflent à vos oreilles, transperçant le casque de vos compatriotes, déchiquetant leur chair. Tout n'est

que bruit, fureur, hurlements et souffrance autour de vous. Vous l'avez compris : nous sommes le 6 juin 1944, quelques dizaines de mètres des plages normandes. Dans quelques instants, les Alliés débarqueront pour libérer l'Europe du joug nazi. Blockhaus, barbelés, champs de mines, bombes de l'aviation allemande, mitrailleuses lourdes vous attendent... Une chose est certaine, vous n'êtes pas le bienvenu en France. Votre barge touche enfin terre, l'enfer peut commencer. La partie aussi.

Plus si virtuelle que ça

L'équipe de développeurs a su contourner les librairies proposées aux programmeurs par Sony pour



— EN PREMIÈRE LIGNE

VISEZ JUSTE

Comme dans tout bon Doom-like qui se respecte, un fusil à lunette est disponible pour certaines missions. Outre la possibilité d'ajuster ses adversaires à distance, cette arme peut aussi servir à autre chose. Explications.



Comment faire exploser ce camion bourré d'explosifs et semer la zizanie dans les troupes allemandes ?



Ce container sera la solution à votre problème. Utilisez la lunette du fusil et zoomez.



Ajustez avec précision le filin qui supporte le container. Tirez !



Si vous êtes bon tireur, le filin va céder, libérant ainsi le container qui s'effondrera sur la cargaison.

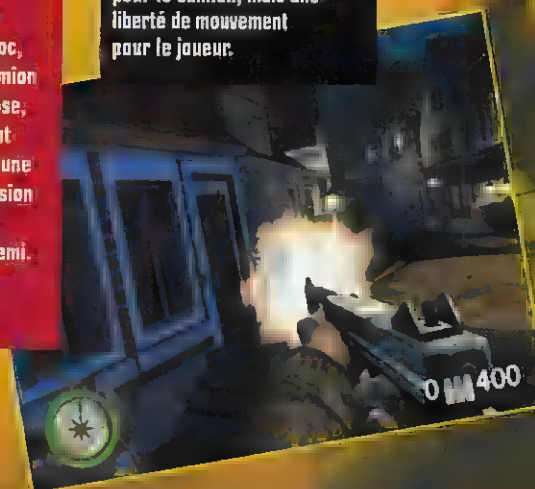


Sous le choc, le camion explose, créant ainsi une diversion chez l'ennemi.



Même dans les sous-marins la bataille fait rage. Soyez sans pitié.

Certaines missions se situent dans la remorque d'un camion benne. De la 3D précalculée pour le camion, mais une liberté de mouvement pour le joueur.



Le meilleur Doom-like de la PS2

atteindre une nouvelle couche du processeur vidéo de la console, et offrir ainsi un plus beau graphisme de jour pour un Doom-like sur PS2. Oubliés les problèmes de mémoire vidéo de la console. Les performances atteintes sont étonnantes : images en haute résolution, textures magnifiques, animations fluides et interactivité quasi totale avec les différents éléments du décor. Tirez sur un tuyau et la vapeur s'en échappera à l'endroit exact de l'impact de la balle. Tirez sur une caisse, elle explosera en morceaux. Le son produit par l'impact d'une balle sur un élément du décor varie aussi en fonction de la matière visée : acier, bois, ciment... Les conséquences également : les

copeaux de bois comme les vitres volent en éclat alors que l'acier garde une trace de l'impact des balles. La réalité n'est plus si virtuelle que cela.

Sabotage !

Si le graphisme est remarquable, la variété des missions est exceptionnelle. Le niveau du Débarquement, première mission du jeu, justifie à lui seul l'achat du jeu. On croirait voir la scène d'ouverture du film *Il faut sauver le soldat Ryan*. Jamais instinct de survie n'aura été aussi prononcé dans un jeu vidéo. Par la suite, les missions de sabotage s'enchaîneront avec des niveaux d'infiltration où la discrétion est de rigueur. À bord de sous-marins,

dans les villes dévastées ou dans les halls de gare, l'éventail des niveaux est énorme.

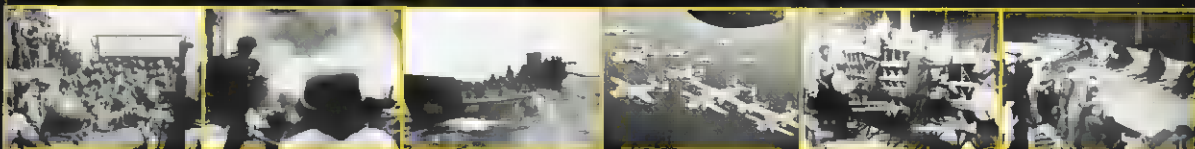
En pleine poire

L'attitude des personnages non jouables (Alliés comme Allemands) est elle aussi exemplaire. En fonction du niveau de difficulté choisi en début de partie, les ennemis agiront plus ou moins intelligemment : ils se mettent à l'abri pour mieux vous tirer dessus, ils ramassent vos grenades pour vous les renvoyer en pleine poire et parfois même, pour protéger les leurs, ils se jettent à plat ventre dessus ! Une chose est certaine, ils ont le sens du sacrifice. Sachez aussi qu'en fonction de l'endroit où vous touchez un

adversaire celui-ci se relèvera ou agonisera sur le champ : il boitille si vous tirez dans les jambes, se tient à bras ou à main si vous le touchez et meurt sur le coup si vous visez la tête.

Suspense garanti

Les points de sauvegarde intermédiaires n'existent pas dans cet épisode de Medal of Honor. Il faut attendre la fin de la mission. Certains pleureront de dépit, d'autres trouveront cela plus réaliste. Quoi qu'il en soit, le suspense est garanti pendant toute la partie, et ce principe évite de foncer bêtement dans le tas sans réfléchir. Chaque rencontre avec un soldat allemand peut être la dernière. En effet, Medal of Honor - En première ligne est un Doom-like certes rythmé, mais pas bourrin pour autant. Un must en la matière. ■





ARMES LOURDES

Au cours des différentes missions, il n'est pas rare de mettre la main sur des armes lourdes abandonnées par l'ennemi, ou récupérées de force. Avantage: les munitions sont infinies, et les dégâts provoqués sont conséquents.



La mitrailleuse est l'arme la plus rencontrée dans le jeu. Elle permet d'arroser à volonté les SS.



Dans les hangars du port de Lorient, c'est carrément avec un canon que vous allez pouvoir lutter.



Autre mission, autre référence à un film de guerre: « Un pont trop loin ».

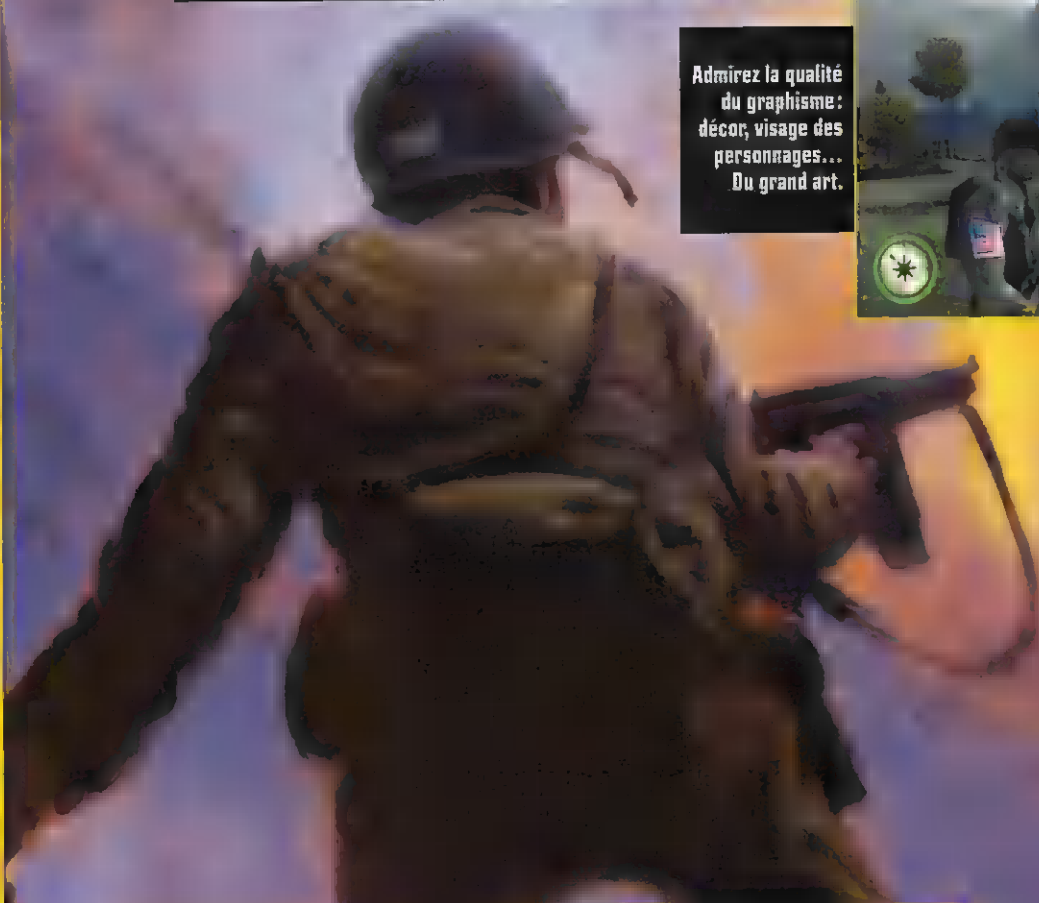


MEDAL OF HONOR — EN PREMIÈRE LIGNE

La scène d'introduction, le Débarquement, est certainement le moment le plus éprouvant du jeu. Quelle merveille!



Admirez la qualité du graphisme: décor, visage des personnages... Du grand art.



Le fusil à lunette est l'arme la plus agréable à utiliser. Un coup bien placé et l'adversaire se retrouve à terre.

Si vous vous approchez trop près d'un adversaire, ce dernier vous frappe coups de crosse.

Une nouvelle diversion pour détourner l'attention des SS: mettez le feu à des bottes de paille et enflammez ce moulin.



Il faut parfois se faire discret pour franchir les contrôles et montrer un laissez-passer.



DIVERSION

Cet épisode de Medal of Honor est loin d'être bourrin. Même si on passe le plus clair de son temps à shooter les troupes ennemies, cela se passe dans l'ordre et la discipline. Foncez dans le tas, et c'est la mort assurée. Il faut parfois même créer des diversions pour passer inaperçu et se glisser au sein même des troupes allemandes.



Dans cette taverne bondée d'Allemands, parlez avec le pianiste. L'air qu'il va jouer distraira les soldats.



Passer les sentinelles. Une fois sur la terrasse, poussez les pintes de bière sur les soldats assis en contrebas.



Une bagarre se déclenche, vous laissant le champ libre pour discuter avec votre informateur.



Quand l'ennemi est regroupé, rien de plus efficace qu'une grenade pour faire le ménage et calmer les esprits.

Dans les rues des villes de Normandie, les bombardements font rage. Certains murs explosent littéralement devant vos yeux.



En vous faisant discret, l'ennemi ne vous repère pas immédiatement. Mais pensez à recharger votre arme.



Une autre des scènes du film « Il faut sauver le soldat Ryan » : le franchissement d'un pont protégé par les SS.

Sur la plage, retrouvez le médecin et aidez les soldats à atteindre les bunkers.



La bataille de Arheim, en Hollande, est super rythmée. Votre but : détruire les Panzer.

test

MEDAL OF HONOR

EN PREMIÈRE LIGNE

les plus

- le graphisme
- les animations
- la prise en main
- l'ambiance

les moins

- l'impossibilité de jouer avec une souris
- le système de sauvegarde pour certains niveaux

intérêt

95%

Ce nouvel épisode est un succès total grâce à une ambiance unique et un graphisme splendide.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- DOOM-LIKE
- JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

yo!

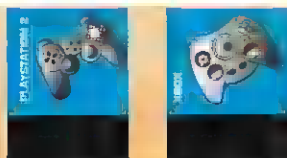
Ah!

La série des MOH est vraiment top. Dans ce nouvel épisode, qui débute au moment du débarquement en Normandie, les différentes missions se suivent et ne se ressemblent pas, la profondeur de jeu est au rendez-vous et l'action ne faiblit pas une seconde.

La réalisation, excellente, démontre que les programmeurs maîtrisent désormais la PS2. Cette version fait le poids face à celle du PC, c'est dire ! Un jeu à ne pas rater.



test



COUPE DU MONDE

FIFA 2002



Un grand moment !

Le gardien sort devant l'attaquant.



Le Brésil
n'est
toujours
le Brésil.
Un rival
à craquer !

En 98, Electronic Arts nous avait déjà gratifiés d'un titre dédié à la Coupe du Monde sur PlayStation et Nintendo 64. Pour la nouvelle édition de cette compétition sportive majeure, voici donc un nouveau volet qui devrait lui aussi séduire les fans de sport spectacle et d'action d'anthologie. Après une introduction on ne peut plus classieuse, les premiers écrans de sélection nous plongent dans l'enfer de la compétition. Le match amical vous permet de tester les compétences de l'une des 32 meilleures équipes nationales que propose ce Coupe du Monde Fifa 2002. Dès le début de la partie, la qualité des graphismes, propres et soignés, saute aux yeux : chaque mouvement est décomposé avec une précision remarquable. Le mode Coupe du Monde, quant à lui, vous permet de choisir une formation pour triompher des cruels éliminatoires et accéder à la grande compétition finale. Toutes les conditions sont réunies pour

vivre l'événement de la manière la plus réaliste possible.

Bel effort !

Licence officielle oblige, Electronic Arts a particulièrement soigné l'emballage de son titre phare : la modélisation des stades et des joueurs est détaillée, et nombre de petites surprises sous forme de séquences accrocheuses vous attendent. Les statistiques et les options disponibles vous permettront bien sûr de sélectionner le bon joueur au bon moment et de gérer la composition de votre équipe en fonction de votre avancement dans la compétition. Un système de tracé sur la pelouse vous permet de repérer la trajectoire des joueurs qui n'ont pas la balle. De plus, les centres ont gagné en précision grâce aux effets applicables à partir du pad. Les meilleurs joueurs de la planète foot sont bien évidemment présents et assurent un spectacle de tous les instants. ■

La coupe de tous les espoirs !



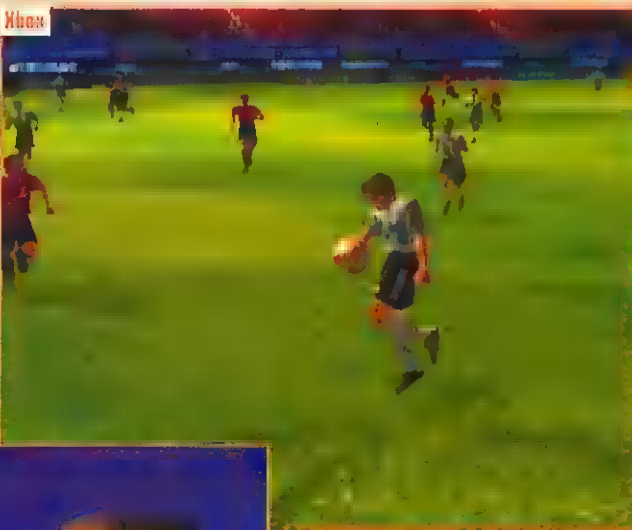
Un grand moment !

PS2



Une série de passes pour déstabiliser la défense.

Xbox



Un beau contrôle du genou ! La position du ballon détermine le geste de l'attaquant.

Del Piero frappe au but un ballon bien brossé.

Xbox



Des regroupements d'attaque parfaits pour amorcer le coup.

PS2



PASSEMENT DE JAMBES, FEINTE, ET RATEAU !

Fifa fait la part belle aux gestes techniques, et même s'ils sont parfois inutiles, on en prend plein les mirettes. Les plus fins techniciens sont en action sur le terrain pour notre grand plaisir.

PS2



Un beau contrôle de la poitrine pour ouvrir le chemin du but.

Xbox



Le tacle est un geste technique défensif essentiel et bien souvent salvateur.

PS2



Henry nous gratifie d'un superbe passement de jambes.

Xbox



Quand la technique ne suffit plus, il faut savoir jouer des coudes !



Les Fifa passent et se ressemblent. C'est toujours amusant à jouer, mais pas longtemps. Les actions offensives ne sont pas très variées, comme d'habitude, et on fait vite le tour des différentes combinaisons tactiques. Par contre, la réalisation est toujours soignée, et les jeux (Xbox et PS2) en mettent plein les yeux. Bon, la PS2 rame un peu de temps en temps, mais rien de bien méchant. Bref, si vous aimez les Fifa, faites-vous plaisir... Mais si vous n'avez jamais accroché sur l'un des volets de la série, ce ne sera pas avec ces deux derniers que vous changerez d'avis.

test



non, mais...

Toxic

Que ce soit sur Xbox ou PS2, Coupe du Monde Fifa 2002 possède une réalisation remarquable. Couleurs et détails sautent aux yeux, et l'ensemble se regarde avec plaisir. La version Xbox propose une fluidité et une prise en main évidentes, à l'inverse de la version PS2 qui souffre de ralentissements lors des regroupements et de certains gestes techniques. Mais dans les deux cas, Fifa reste Fifa : les passes sont uniformes et les réactions vraiment molles. On ne sent pas le poids de la balle et les accélérations sont tout sauf réalistes. Fifa assure ■ spectacle, mais reste encore une fois beaucoup trop bourrin !

2002
FIFA WORLD CUP
KOREA JAPAN

les plus

- les détails graphiques
- la licence officielle
- les statistiques

les moins

- l'uniformité des actions
- la jouabilité restreinte

intérêt

Des graphismes élégants et des animations correctes, mais un système de jeu qui réduit un peu la liberté d'action. De bonnes sensations en Coupe du Monde.

86%

Un beau jeu qui s'avère rapidement ennuyeux tant les possibilités sont réduites. Des ralentissements et des imprécisions.

80%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS (XBOX)
- 1-8 JOUEURS (PS2)
- Difficulté : MOYENNE

test



RED CARD

Plus on
est de foot...

En ce beau mois de juin, Midway s'attaque au football. Quoi de plus normal dans une période de Coupe du Monde, me direz-vous? Voici donc Red Card sur PS2, un foot arcade dans toute sa splendeur. Le match amical oppose deux équipes internationales: choisissez votre formation et lancez-vous sur le terrain pour une confrontation endiablée. Les premiers dribbles et frappes indiquent clairement l'orientation fantaisiste et arcade du jeu: les tacles et l'ensemble des gestes techniques sont, comme il se doit, exagérés. Toutes les figures marquantes du foot deviennent l'occasion d'animations délirantes et d'actions extraordinaires. La plupart des grandes équipes sont présentes, ainsi que les plus grands joueurs sous leur véritable nom. Vous pourrez bien

sûr paramétrer les options pour un confort total dans la partie: choisissez un stade, réglez tous les critères liés au match... Et en avant pour une partie délirante ou les gestes les plus fous seront de rigueur.

Le foot en délire

Il ne faut pas s'attendre à trouver dans ce Red Card des aspects de simulation: tout y est exagéré. Vous ne pourrez pas changer vos joueurs ou choisir une quelconque tactique. Il faut aller à l'attaque et tacle le plus sauvagement possible pour donner un spectacle digne des meilleurs acrobates de cirque. Le mode de jeu dit « avancé » correspond à une compétition de longue haleine où vous allez devoir affronter une série d'équipes très affûtées, avant



Le spectacle est omniprésent d'un bout du terrain à l'autre.



d'accéder à une finale particulièrement délirante. Un mode de jeu spécifique va non seulement vous permettre de changer les patronymes et les attributions des joueurs présents, mais également de créer de toutes pièces une équipe pour la lancer dans le grand bain de la compétition. Les gestes (ou plutôt coups spéciaux!) sont carrément « martiens », et les aptitudes particulières de certains joueurs vont faire halluciner tous les spectateurs potentiels. ■

Red Card est un pur jeu d'arcade qui vous en met plein la tronche. Les matchs sont une vraie foire d'empoigne tant les gestes défensifs sont spectaculaires et les phases offensives, plus précisément les dribbles, sont l'occasion d'animations assez extraordinaires. Les frappes sont délirantes, et seuls quelques retards dans les placements de la caméra peuvent venir gêner une jouabilité très intuitive. Les modes de jeu, succincts, n'altèrent pas la durée de vie de ce titre qui divertira les joueurs jusqu'au bout de la nuit. Un pur défouloir!



Un beau débordement. Les accélérations sont foudroyantes!



Un but est l'occasion d'assister à des scènes de liesse sans commune mesure.



Les différents dribbles sont hallucinants. On en prend plein les mirettes.



Voilà un tacle assassin. Il faut le voir pour le croire!



les plus

- la très belle réalisation
- les actions jouissives

les moins

- la caméra capricieuse
- le peu de modes de jeu

intérêt

86%

Un très beau titre qui coupe le souffle par l'action et le fun qu'il propose. Une récréation sucrée, un bol d'air frais qui défoule un max.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : UBI SOFT
- FOOTBALL ARCADE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

test



SMASH COURT TENNIS

PRO TOURNAMENT

À vos raquettes!

En pleine période Roland-Garros, voici qu'arrive une simulation de tennis estampillée Namco. Tout le monde en short! Le mode arcade est on ne peut plus simple: on choisit un participant parmi quatre filles et quatre garçons appartenant à la crème du tennis mondial. Enchaînez alors une série de matchs imposés pour franchir les niveaux et atteindre l'ultime épreuve. Les rencontres s'enchaînent, et l'adversité se fait plus grande à mesure que vous progressez. Le mode tournoi pro s'apparente à un mode carrière dans lequel, une fois la sélection de votre champion effectuée, vous devrez assurer sa progression dans les plus grands tournois mondiaux.

Une bonne stratégie de carrière et quelques beaux coups réalisés en match décisif peuvent vous propulser au sommet de la hiérarchie mondiale. Le mode exhibition, comme son nom l'indique, ne vous implique pas dans une compétition majeure, mais permet de jouer de simples matchs, entièrement paramétrables en fonction de vos préférences.

Jeu, set et match...

Le mode contre la montre vous impose de réaliser le plus de victoires possibles dans un temps imparti. Il est bien évident que ce mode est exclusivement réservé aux plus fines pointures du circuit, capables sur un coup de faire bas-

culer le cours d'une rencontre. Le mode défi est un simple entraînement qui vous permettra de connaître et d'assimiler toutes les finesses du tennis moderne. Outre l'étalage des possibilités de jeu, ce mode est idéal pour parfaire votre prise en main du soft avant d'attaquer les modes de compétition à proprement parler. Une salle des trophées est accessible pour connaître l'état de votre palmarès et pour profiter des bonus que vous aurez récoltés dans les différents matchs de haut niveau. Les techniques les plus précises du tennis se retrouvent dans ce titre de Namco, et la possibilité de se mesurer aux plus grands rend les parties encore plus captivantes. ■



non, mais...

Toxic

Smash Court Tennis n'est pas vraiment d'une beauté exceptionnelle, mais les quelques efforts réalisés sur le plan visuel donnent un spectacle tout à fait acceptable. Les animations, malgré quelques raideurs, sont agréables. En revanche, la jouabilité, qui propose beaucoup de possibilités, ne nous permet pas de conseiller ce titre à n'importe quel joueur: la difficulté et la relative imprécision de certains coups réduisent la liberté et le plaisir de jeu. Les modes sont complets, mais le manque de fun de la prise en main fait que ce titre possède une assez courte durée de vie. Un petit jeu de tennis, sans plus...



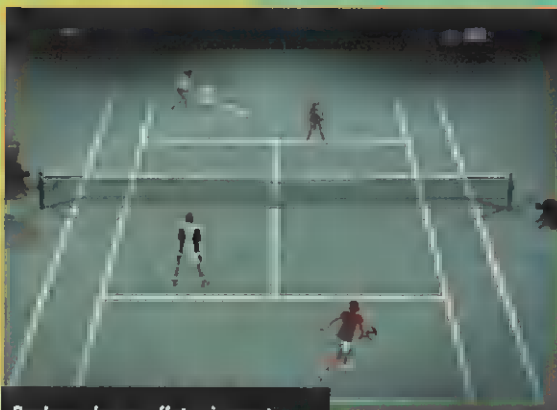
L'entraînement est le moyen le plus sûr de devenir un vrai champion.



En mode arcade, la victoire est belle.



Le double requiert un maximum de technique.



Quelques beaux effets viennent agrémenter les coups les plus fous.



les plus

- les grands champions
- les modes de jeu complets

les moins

- la jouabilité problématique
- les graphismes moyens

intérêt

82%

Un jeu de tennis assez froid ■ imprécis qui, au final, ne comblera ni les fans de jeu d'arcade ni les accros de simulation.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



ARAIGNÉE VOLANTE

Aussi étonnant que cela puisse paraître, notre héros n'a pas forcément besoin d'un mur pour accrocher sa toile. Lors des balades entre les buildings, il l'accroche tout simplement... nulle part! Mais bon, la liberté de mouvement est totale, et les combats particulièrement spectaculaires.



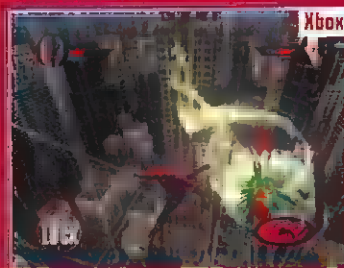
Xbox

La toile s'accroche dans le vide. Très pratique pour éviter les transports en commun.



Xbox

Sans toile, c'est la chute libre. Très impressionnant.



Xbox

Les possibilités de mouvement dans les airs sont nombreuses.



Xbox

Un lock permet de ne pas perdre sa cible de vue. Là, certains angles de caméra sont superbes.

SPIDER-MAN THE MOVIE

La qualité des décors est tout simplement superbe.



Xbox



Xbox

Certaines missions consistent à réparer avec votre toile les dégâts causés par les adversaires.



Xbox

Le jeu est particulièrement riche en effets visuels : explosions, météo, ombres, etc.

Spider-Man s'apprête à tisser sa toile sur nos écrans. Outre ceux des salles obscures le 12 juin, il va débarquer sur les téléviseurs des possesseurs de PS2 et Xbox. Fortement inspiré du célèbre comics, le jeu est orienté action 3D, et comporte de nombreuses scènes de baston. Ajoutez-y les séances de balançoire au milieu des buildings new-yorkais, et quelques phases de réflexion, et vous obtenez l'un des titres les plus sympathiques du moment.

Un tong apprentissage

Au début, vous incarnez bien sûr Spider-Man, mais il ne possède pas encore l'ensemble de ses pouvoirs. Ni même sa belle tenue bleue et rouge... Au fil des niveaux, il va apprendre des combos et des mouvements de plus en plus spectaculaires, va développer sa musculature. Il revêtera évidemment sa célèbre tenue dès que vous aurez fait vos preuves... Les attaques s'apprennent en récoltant des araignées dorées dispersées à travers les niveaux. Au final, il sera possible

d'en exécuter plus d'une vingtaine. Notre héros apprendra aussi à tisser de différentes manières : contre le vent, pour se protéger ou attaquer, pour attirer un ennemi à lui ou se déplacer...

Une jouabilité correcte

Étonnamment, avec ce nombre de combos et de mouvements important, maîtriser le perso reste relativement simple. Certes, on ne fait pas toujours exactement ce que l'on veut lors des scènes de combat, mais le résultat est toujours spectaculaire. Seuls les déplacements le long des murs ou des plafonds peuvent poser quelques problèmes d'orientation ; le joystick analogique est souvent mis à forte contribution... Quoi qu'il en soit, on se fait énormément plaisir, on ne se prend pas la tête avec le personnage, sauf pendant les batailles entre les gratte-ciel. Là, il est souvent délicat de gérer ses déplacements avec précision et de mener des combats proprement. Mais bon, le jeu reste quand même fun et spectaculaire.

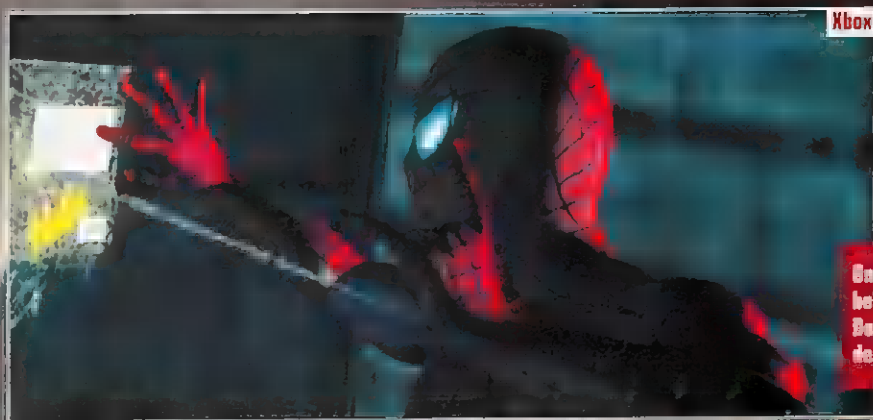
Action... réflexion

Outre la baston, très fréquente, on est également confronté à quelques phases dans lesquelles il faut réfléchir un minimum. Généralement, on a affaire à des leviers ou des interrupteurs qu'il faut actionner, mais il y a aussi quelques petites épreuves d'orientation. Rien de bien méchant en tout cas, puisque l'on progresse aisément dans le jeu ; il est en effet rare de rester bloqué. Chaque niveau comporte un objectif bien précis, comme, par exemple, récupérer un objet, cogner un boss, sauver ou protéger un perso, etc. En clair, on s'ennuie rarement et l'action est bien renouvelée. Contrairement à beaucoup de jeux, on a rarement la sensation de répéter toujours les mêmes actions...

Un beau jeu

Pour finir, soulignons la qualité de la réalisation de ce titre. Que ce soit sur PS2 ou Xbox, ce Spider-Man est réellement beau et agréable à l'œil. Si la console de Microsoft fait un

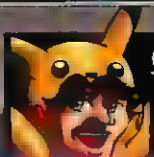
peu mieux que celle de Sony – notamment des décors plus lisés et plus brillants –, les deux versions ne décevront pas les joueurs. Quant à la gestion de l'animation, elle est quasi parfaite. Même avec plusieurs dizaines de buildings à l'arrière-plan, l'ensemble tourne bien et reste très agréable. Rien à redire lors des scènes de baston : les rotations de caméra sont propres et relativement bien gérées, même lorsque l'on se balade rapidement d'un mur à l'autre. Enfin, soulignons la qualité de l'animation du perso ; ses gestes sont stylés et réussis. C'est un réel plaisir que de le voir bouger devant soi. Bref, Spider-Man est un très bon jeu, bien construit et bien réalisé, les fans d'action et du comics ne doivent pas s'en priver. ■



On a fréquemment droit à de belles cinématiques. dommage que ce ne soit pas des images tirées du film.



Bien qu'un peu moins fine graphiquement, la version PS2 reste très correcte.



oui!

Zano

Bien qu'il ne soit pas exempt de petits défauts, ce Spider-Man est très plaisant à jouer. Avec un nombre satisfaisant de niveaux, des actions à exécuter variées, et des combats palpitants, il dure longtemps sans jamais lasser. Enfin, il est graphiquement très réussi, surtout sur Xbox, ce qui n'est jamais dérangeant... Bref, si vous aimez le genre et les comics, je ne peux que vous conseiller ce titre.

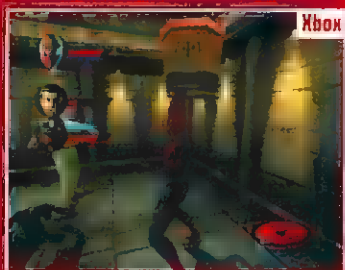


BASTON À MAINS NUES

Avec plus de vingt combos différents, les bastons sont particulièrement intéressantes. Il faut les utiliser à bon escient, en fonction de l'adversaire. Il est également possible d'utiliser des éléments du décor comme projectile, bien sûr, la toile joue un rôle décisif.



Plusieurs types de roulades sont réalisables. Certaines sont très efficaces.



En lançant des objets, on peut faire très mal aux adversaires, notamment avec ceux qui explosent.



Seul regret: il n'y a pas vraiment d'esquives ni de blocage des coups.

SPIDER-MAN THE MOVIE



Les boss sont nombreux et coriaces. Ici c'est Scorpion et son laser.



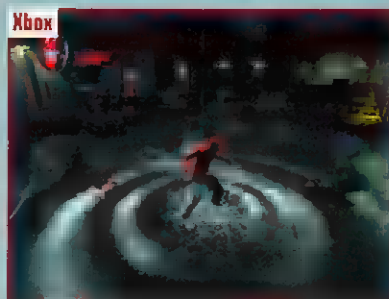
Amusant de voir son super héros préféré arriver sur différentes consoles, d'autant plus que cette adaptation du film, elle-même adaptée du comics de Stan Lee, est une sincère réussite. Une fois la jouabilité maîtrisée, on prend un réel plaisir à affronter les super méchants à tisser sa toile dans les rues de New York. Mention spéciale à la version Xbox et ses graphismes magnifiques.

TOILE EXPLOSIVE

Lorsque l'on est encerclé par les ennemis, il est possible de se constituer une sorte de cocon. Celui-ci vous protège, puis souffle littéralement les adversaires lorsqu'il explose.



Lorsque le cocon est tissé, vous êtes intouchable.



L'explosion balaye tous les ennemis à proximité.

Comme sur Xbox, enchaîner les combos et développer des attaques est simple.

SPIDER-MAN

les plus

- le visuel soigné
- les niveaux variés
- la durée de vie
- l'action omniprésente

les moins

- la jouabilité un peu complexe
- des passages un peu trop corsés

intérêt

Spider-Man est un très bon jeu d'action, varié et spectaculaire. Et la qualité de sa réalisation comblera plus d'un joueur.

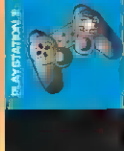
91%

Scénario et gameplay identiques à la version Xbox, mais rendu graphique inférieur.

90%

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: TREYARCH
- Éditeur: ACTIVISION
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté: PROGRESSIVE

L'effet de transparence est réussi et permet de voir son perso en permanence, même lorsqu'il marche au plafond.



TD OVERDRIVE

A mi-chemin entre un Burnout et ses courses sauvages en pleine circulation, et un Driver où les flics viennent jouer les trouble-fête, TD Overdrive a de quoi séduire. De plus, la possibilité de piloter des Mustangs, des Viper ou des Cobra n'est pas pour nous déplaire...

Un petit scénario

Oublions le mode course simple, peu intéressant. Ici, c'est le mode underground qui présente le plus d'intérêt. On y incarne un jeune homme doué pour la trajectoire chargé de prendre la relève d'un gars qui a embrassé un platane. Bref, on vous offre un billet d'entrée dans la ligue TD Overdrive, une bande de furieux qui parient de la thune sur leurs caisses lors de courses en ville. Celles-ci ont lieu dans des grandes villes comme San Francisco ou Tokyo, et confrontent généralement six excités du volant. Cependant, certaines épreuves originales vous attendent, comme par exemple des runs sur 1000 mètres, ou des duels en pleine circulation...

Une grosse déception

Dès les premiers tours de roue, on s'aperçoit que le jeu offre ni le fun ni les sensations d'un Burnout. TD Overdrive n'est pas vraiment très spectaculaire, pas très rapide non plus, et les flics ne mettent pas vrai-



Comme d'habitude sur PS2, on assiste à de beaux effets de lumière.

Pas de sentiments pour passer, n'hésitez pas à vous appuyer sur vos adversaires.

ment la pression, comme dans un Driver. Côté réalisation, là aussi on est loin des meilleurs jeux de caisse actuels. Si les décors et les effets de lumière sont corrects, il n'en est pas de même pour l'animation ou la retranscription des réactions des voitures. Ces dernières ne semblent pas réellement en contact avec la route.

Bref, même s'il n'est pas difficile à maîtriser et qu'il offre un mode underground long et attirant, ce TD Overdrive est loin de répondre à toutes nos attentes. Un visuel plus soigné, et des voitures plus vives auraient été appréciables.

Et un Test Drive de plus...

Les flics dressent fréquemment des barrières pour tenter de vous stopper.



En effectuant des sauts, on peut grappiller quelques secondes de bonus.



Beaucoup de courses se déroulent de nuit. Inégalité oblige.



non, mais...

Zano

Ce TD Overdrive n'est pas très exaltant. Même si le mode underground est bien ficelé, progressif, et intéressant, c'est surtout le manque de sensations qui pose problème. Certes, quelquefois ça va vite, mais c'est tout. On ne sent pas vraiment la caisse, et ses réactions laissent souvent à désirer. Enfin, l'animation, particulièrement saccadée, nuit considérablement au confort de jeu. Dommage, car j'aime bien le concept des courses en pleine circulation, ainsi que la bande-son (Junkie XL).



les plus

- les belles voitures
- les runs au milieu de la circulation
- le mode underground

les moins

- l'animation désastreuse
- le manque de fun
- le pilotage imprécis
- le peu de sensations

intérêt

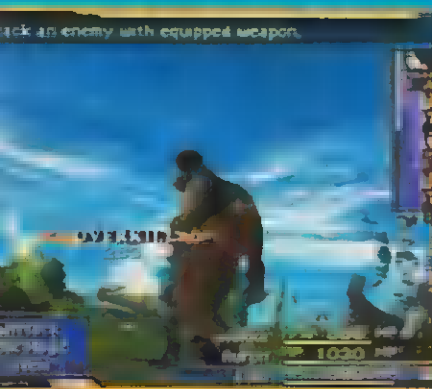
82%

TD Overdrive peut amuser quelques minutes, mais ne vous fera pas vous relever la nuit. Une animation plus soignée aurait été agréable.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : PITBULL
- Éditeur : INFOGRADES
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



FINAL FANTASY



L'Overkill apparaît lorsque vous tuez l'ennemi en un coup. Cela permet aussi d'obtenir plus d'items à la fin des combats.



Depuis toujours, l'annonce d'un nouveau volet sur console provoque enthousiasme et joie. Soyez donc heureux d'apprendre que le dixième volet de FF est enfin disponible en France. Pour une fois, la localisation n'a pas amputé l'intérêt du jeu (pour les noms surtout) et s'est faite rapidement. Tidus est une star de Blitzball mondialement connu. Ce sport, un mélange de football, de handball et de water-polo, rassemble toujours un grand nombre d'adeptes. Un jour, pendant un match, Zanakand, la ville du héros, est attaquée par un monstre gigantesque, le Sin, qui envoie notre sportif 1000 ans dans le futur. Le voilà seul et perdu dans un monde dévasté. Il va donc tenter de comprendre la raison de son voyage temporel. Lors de sa quête, il fait la rencontre de Wakka, un joueur de Blitzball qui lui demande de se joindre à son équipe, mais également de la belle Yuna, invocatrice de voyages initiatiques, qui souhaite bien sûr l'avoir dans son groupe de protecteurs. Ainsi, accompagnés de plusieurs autres compagnons, ils vont devoir partir affronter le Sin.

Remontons l'FPQ

Final Fantasy reste ce qu'il a toujours été: un RPG pur et dur. L'aventure évolue en même temps que le scénario. Les rebondissements sont nombreux et les thèmes propres à la série (amour, trahison, révolte, injustice) sont bien présents.

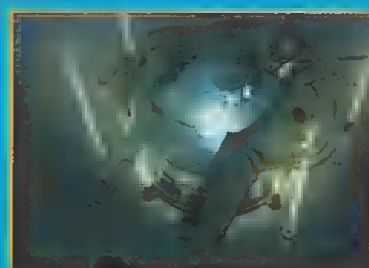
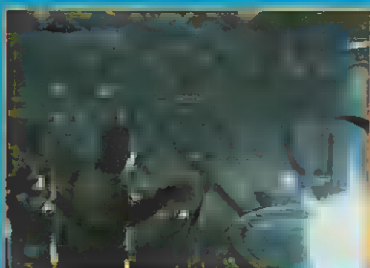
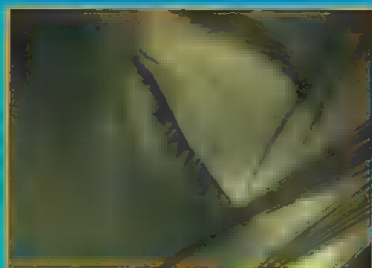
Cependant, le système de jeu n'est plus du

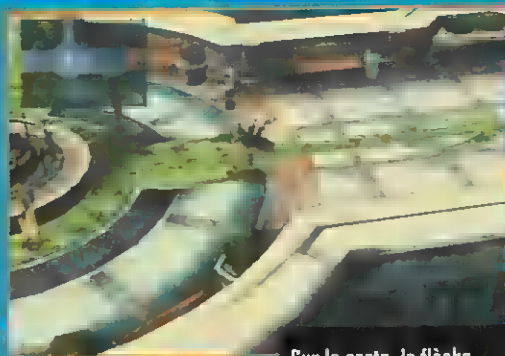
tout le même. Le principe des classes, les tableaux d'expérience, bref, ce que la série a mis 15 ans à mettre en place n'est plus d'actualité. Premier gros changement: la gestion de l'expérience. Alors qu'auparavant, vos personnages gagnaient du level, donc de la puissance, au fil des combats ce n'est plus le cas dans FFX. Dorénavant, l'expérience amassée se transforme en S-Level. Cet élément doit être utilisé dans le tableau des sphères, ou « Sphérier ». Ce dernier se présente comme un grand jeu de l'oie avec des cases. Vous pouvez y déposer des sphères qui permettent d'apprendre de nouvelles aptitudes ou d'augmenter vos statistiques, comme par exemple, un nouveau pouvoir ou des HP en plus. Ainsi, c'est vous qui façonnez vos personnages, avec leurs points faibles et leurs points forts. Il est donc toujours nécessaire de vaincre le plus de monstres possible. Les affrontements interviennent, quant à eux, aléatoirement et ont également changé de visage par rapport aux autres volets sur PlayStation.

Combat stratégique

On pouvait craindre que les combats perdent en dynamisme avec la disparition de l'ATB. Présent depuis le cinquième opus, cet élément prenait en compte le facteur temps. Aujourd'hui, Square est revenu à un système plus classique. En haut à droite de l'écran se trouve désormais l'ordre d'attaque de tous les personnages présents à l'écran. Il est ainsi possible de savoir exactement quand l'adversaire va attaquer et développer ses propres

Retour vers le futur





Sur la carte, la flèche rouge vous montre l'endroit où vous devez vous rendre. Trop facile!

INVOCATION

Final Fantasy n'existerait pas vraiment sans ses invocations. Dans ce volet, seule Yuna peut faire appel à ces monstres gigantesques que sont les Eidolons. Lorsque Yuna en invoque un, vos combattants sont remplacés par la créature. Il en existe sept au départ. Les autres étant cachés, il vous faudra les découvrir.

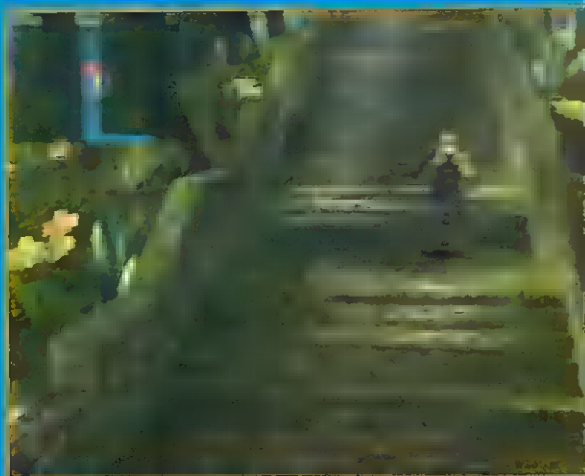
Valfare est votre premier Eidolon. C'est un grand monstre qui vole utilisant la force de l'air. Il n'est pas très puissant, mais dispose d'un avantage face aux créatures terrestres qui auront plus de mal à le toucher.



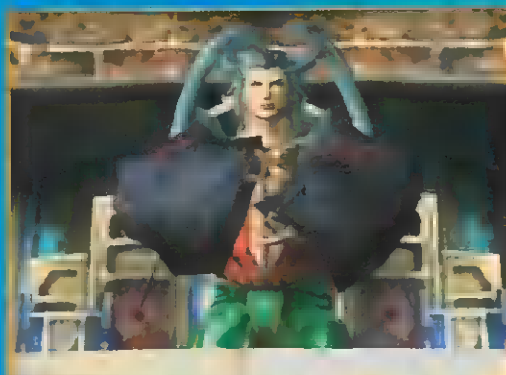
Ifrit est, avec Bahamut l'Eidolon, le perso le plus connu de la saga. Il revient et nous offre des attaques vraiment spectaculaires. Il maîtrise le feu à la perfection et ne peut donc pas être brûlé.



Ixion est une licorne qui maîtrise l'électricité. Il est très rapide et peut attaquer plus fréquemment que les autres monstres. Dans les plaines de la foudre, il sera votre principal allié.



Les caméras ne sont pas fixes. Il est cependant impossible de les contrôler car toutes les vues sont automatiques.



Seymour est, comme Yuna, invocateur. Il fait partie des personnages les plus importants du jeu.

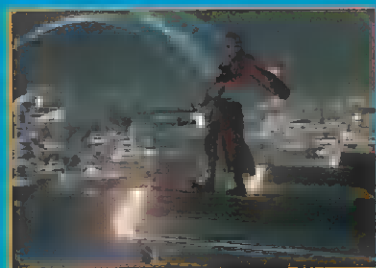
Film interactif

Graphiquement, Final Fantasy X va très loin. Ce titre est, à ce jour, le plus beau titre de la PlayStation 2. Entièrement en 3D, les personnages principaux sont riches en polygones et très expressifs. Les scènes cinématiques sont, comme d'habitude, un régal pour les yeux. On se croirait devant un film, tellement c'est beau. C'est par ailleurs là le gros défaut du jeu. Square a semble-t-il privilégié l'histoire aux dépens du jeu. Ainsi, les phases de discussion (entièrement parlées) durent une éternité. Du début à la fin de l'aventure, tout se déroule de la même manière. Vous avancez, rencontrez des monstres toutes les deux minutes, et, lorsque vous arrivez dans un lieu important, vous pouvez poser la manette et suivre la suite de l'histoire. Même si le scénario est très complexe, il ne faut pas oublier que les joueurs veulent avant tout du jeu, et pas un simple film interactif dans lequel les temps d'action sont aussi importants que les temps morts. Excepté cela, FFX est une pure merveille, et tout simplement l'un des meilleurs RPG sur PS2.

oui, mais...

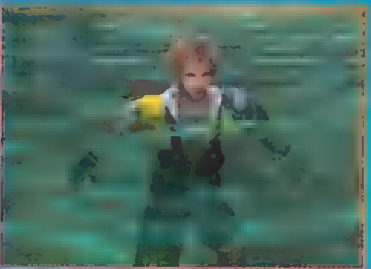
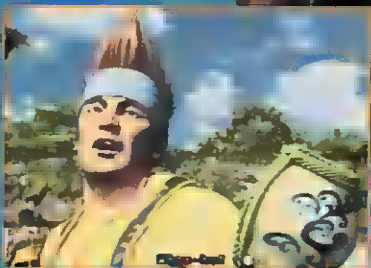
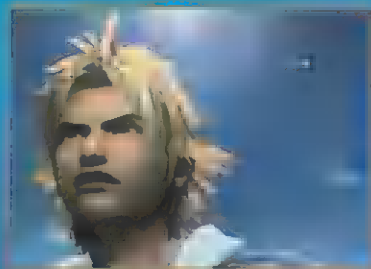
Kael

J'avais pas mal joué avec les versions japonaise et américaine de Final Fantasy X et j'avais oublié à quel point les cinématiques (en 3D) sont ennuyeuses. L'histoire est certes passionnante, mais on joue quand? Par chance, les combats, même s'ils sont ultra classiques, ont le mérite d'être intéressants grâce aux stratégies qu'il faut développer pour gagner. Mais ma préférence dans ce jeu va au Blitzball. Ce mode est vraiment ultra fun. Une fois que l'on arrive à jouer, difficile de s'arrêter.



test

FINAL FANTASY X



OVER-FRUSTRED

L'Overdrive est l'attaque qui vous sauvera souvent d'une mort atroce. En bas à droite de l'écran, sous la quantité de HP et de MP de chaque perso, se trouve une barre qui se remplit progressivement. Selon la puissance d'attaque de l'ennemi, elle augmente plus ou moins vite. Ce pouvoir est à double tranchant. En effet, pour réussir son attaque, il faut réussir le challenge proposé. Sinon, la puissance s'en trouve bien diminuée.



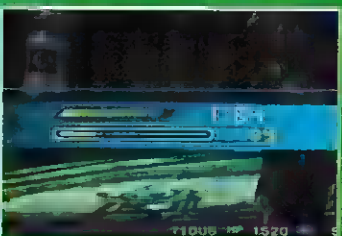
Avec Tidus, un curseur circule sur une barre : il faut presser X lorsqu'il est arrivé au milieu.



Avec Auron, vous n'avez que quelques secondes pour effectuer la manipulation indiquée à l'écran.

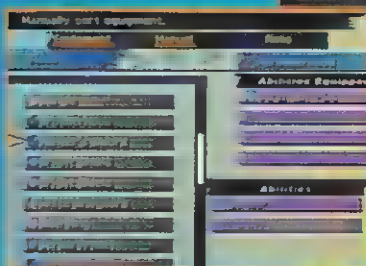


Avec Wakka, il faut tomber sur trois symboles de couleur identique. Selon la couleur, la force sera différente (eau, feu, glace et foudre).

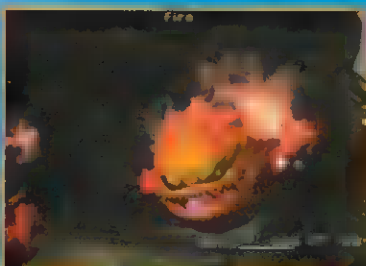


Lulu dispose de l'Overdrive le plus physique et difficile à réaliser. Il faut effectuer des cercles avec les deux sticks analogiques.

Chaque monstre que vous allez rencontrer sera très difficile à battre si vous ne disposez pas de la bonne technique.



Il est recommandé de conserver toutes ses armes car chacune aura son utilité à un moment ou à un autre dans le jeu.



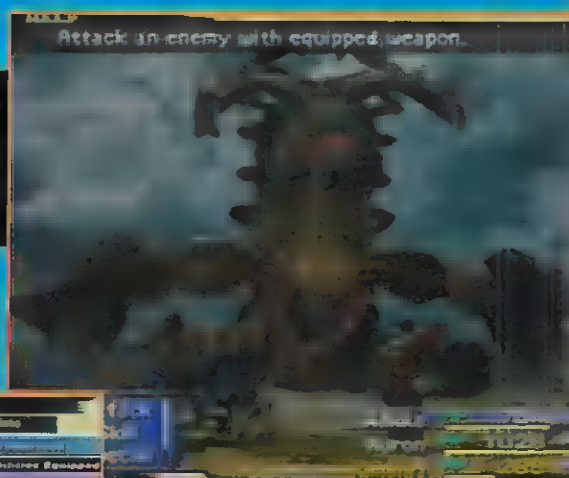
Chaque monstre est sensible à un élément spécifique. Pour celui-ci, l'eau est vivement conseillée, et le feu, à proscrire.



Les chocobos sont une fois de plus de la partie. Ils permettent de voyager rapidement sans se faire attaquer.



Les AI Bhed sont un peuple au langage très particulier. Pour les comprendre, il faut récupérer les livres AI Bhed qui sont cachés dans le monde dans lequel vous évoluez.



Au risque de faire hurler beaucoup de monde et de me mettre à dos pas mal de fans des Final Fantasy, je dois avouer que je m'ennuie méchamment avec ce dernier volet. Franchement, il y a beaucoup trop de cinématiques, et elles durent toutes dix plombes. Bon, il y a les combats toujours captivants et le Blitzball très amusant, mais trop de temps morts à mon goût. Une aventure plus rythmée m'aurait peut-être encouragé, mais là c'est sûr, celui-là, je ne le finirai pas...



les plus

- la réalisation
- le côté stratégique
- les mini-jeux
- la durée de vie

les moins

- trop répétitif
- très peu de recherche
- on joue quand ?

intérêt

92%

FFX est le RPG que tous les fans attendaient. Le côté stratégique des combats est excellent. Par contre, il y a beaucoup trop de cinématiques.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SCEE
- RPG-FILM INTERACTIF
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

test



JADE COCOON 2

Jade Cocoon 2 se passe quelques siècles après le premier volet. Le joueur incarne un jeune garçon, Kahu, rêvant de devenir Cocoon Master. Commence donc son apprentissage. Comme rien n'est jamais simple, et pour donner un sens au jeu, le futur Cocoon Master se retrouve nez à nez avec son double. Ce dernier est en fait une incarnation du mal qui a investi son corps. Il est sauvé d'une mort certaine par une petite fée portant l'horrible nom de Nico.

Pokémon-like

Désormais, Kahu, nommé Cocoon Master, va devoir parcourir les forêts à la recherche des Orbs élémentaires (eau, feu, terre et air), seuls objets capables de le sauver définitivement. De prime abord, Jade Cocoon 2 se présente comme un RPG des plus classiques. Tout en suivant une quête principale, vous progressez dans un univers en 3D.

Les ennemis sont visibles à l'écran et, lorsque vous les touchez, les affrontements commencent et se déroulent au tour à tour. Sur votre route, vous récoltez différents objets, dont des œufs. Une fois ceux-ci éclos, les monstres qui en sortent viennent grossir vos rangs. Il en existe de 200 espèces différentes, réparties en quatre groupes : eau, feu, air et terre. Chaque groupe possède évidemment ses propres aptitudes. Les monstres de feu attaquent, ceux d'eau guérissent, les monstres d'air boostent l'attaque, les monstres de terre défendent. Vos combattants, placés autour du héros, doivent être utilisés en alternance pour être le plus efficaces possible. Il existe donc des millions de combinaisons de placement.

À vous de privilégier les monstres d'attaque ou de défense (ou les deux) en fonction de la situation. L'éclosion de ses monstres se fait dans le Temple des Cocoon Master. Dans ce lieu, vous pouvez aussi vous entraîner afin de récupérer de nouveaux objets.

Quelques bonnes idées

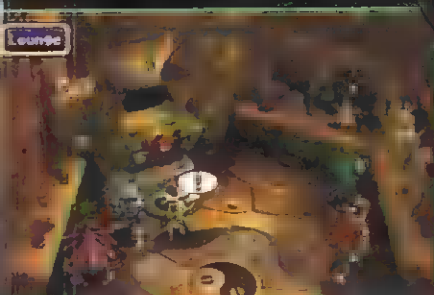
Comme d'habitude, l'argent a son importance. Pour en gagner, vous pouvez chercher du travail. Petite explication : dans le hall, sur un tableau, vous trouverez des offres d'emploi. Si l'une d'elles vous intéresse, récupérez l'annonce et allez parler à votre futur employeur. Le travail accompli, vous recevez de l'argent et des points de réputation qui vous permettent d'obtenir des travaux plus pénibles, donc mieux payés. Mais ces quelques innovations sympathiques ne suffisent malheureusement pas à améliorer le jeu qui, comme le précédent, n'est guère amusant plus d'une heure ou deux.



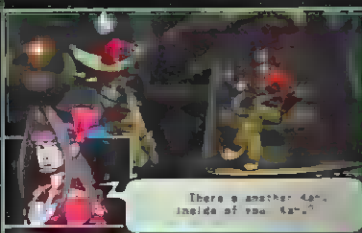
non, mais...

Kael

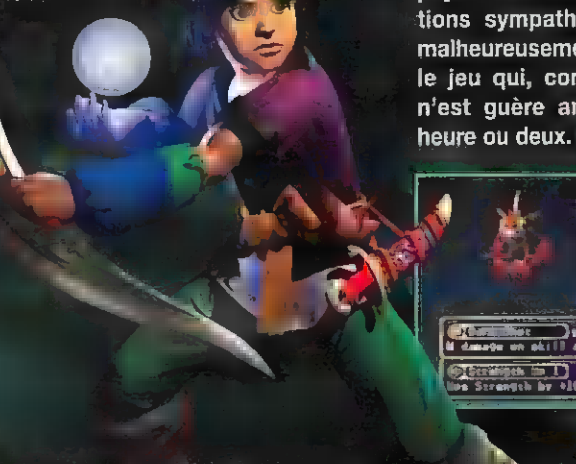
Le premier Jade Cocoon ne faisait pas partie des meilleurs RPG sur PlayStation. Cette suite sur PS2 ne fait guère mieux. Les combats sont vraiment ultra-basiques. Malgré le nombre impressionnant de monstres, il n'est pas possible de diversifier ses attaques. Quant au scénario, il est minable et pratiquement absent. Les jobs sont les seuls éléments vraiment sympas de ce titre. Heureusement, les dizaines de missions à accomplir permettent d'augmenter un peu sa durée de vie. Mais après Shadow Heart, Grandia 2, ou encore Final Fantasy X, difficile de vraiment s'amuser avec Jade Cocoon 2.



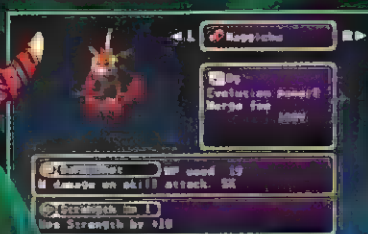
First time in the Temple Desert and in the Cocoon Master's office. Experience.



There's another Cocoon inside of you, Kahu.

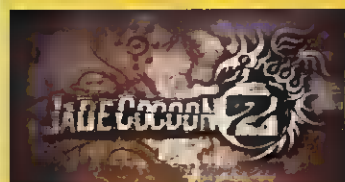


in the Temple of the Cocoon Master. The Cocoon Master is the only one who can help you.



in the Temple of the Cocoon Master. The Cocoon Master is the only one who can help you.

in the Temple of the Cocoon Master. The Cocoon Master is the only one who can help you.



les plus

- la réalisation
- les jobs
- les musiques

les moins

- les combats inintéressants
- la monotonie
- la durée de vie

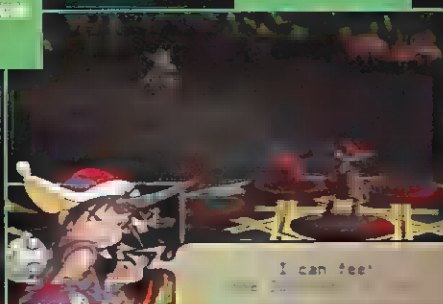
intérêt

79%

Jade Cocoon 2 est certes meilleur que le premier volet, mais le système de combat et le scénario sont beaucoup trop basiques pour vraiment s'amuser.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : GENKI
- Éditeur : UBI SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : BIEN FAIBLE

Œuf à la Cocoon...



test



FROGGER

THE GREAT QUEST

Les pièces de monnaie servent à acheter ces images représentant les personnages.



Notre pote Frogger est de retour. Un petit jeu d'aventure/plate-forme sympathique en apparence, bien que pas vraiment original. On incarne bien évidemment la célèbre grenouille, qui doit retrouver et sauver sa bien-aimée, la princesse.

Plus classique, tu meurs !

L'aventure se découpe en une série de niveaux. À chaque fois, il va falloir récupérer des pièces de monnaie, des pierres précieuses et des cailloux magiques. Les pièces et les pierres servent à acheter des objets à la fin des niveaux. Ces derniers ne sont là que pour le fun, puisqu'il ne s'agit que de photos des différents persos du jeu. Les cailloux magiques peuvent, par contre, vous être fort utiles. En effet, ils confèrent à Frogger un pouvoir magique pendant quelques instants. Il pourra, par exemple, courir plus vite ou cracher du feu... Le reste du jeu est ultra classique: on saute de plate-forme en plate-forme, on nage, on gambade, et on combat toutes les sales bêtes qui rôdent.



Pauvre et inconfortable

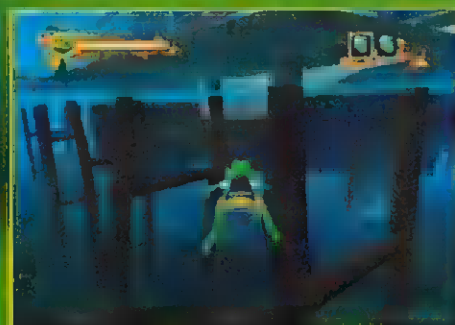
Visuellement, ce Frogger est nettement en dessous des meilleurs titres du genre sur PS2. Les décors ne sont pas vraiment variés, et manquent surtout de finesse. De plus, les mouvements du perso sont saccadés, même imprécis, et la maniabilité laisse sérieusement à désirer. Enfin, l'animation est désastreuse, beaucoup de rotations

de caméra sont laborieuses, voire catastrophiques. Bref, jouer à ce Frogger demande beaucoup de courage et de patience. À moins d'être un véritable inconditionnel des aventures, la célèbre grenouille, il est préférable de se tourner vers les valeurs sûres du genre: Jak and Daxter, Crash, etc.



Voilà un jeu comme on aimerait ne plus en voir. Une belle déception, accompagnée d'une bonne heure de souffrance! L'animation est ultra saccadée et particulièrement gênante. La caméra automatique n'est jamais là où l'on veut, et le maniement du perso laisse une grande place au hasard. Faut aimer... Je ne vous parle pas des décors très moyens et des éléments à travers lesquels on passe lorsqu'on essaye de sauter dessus... Heureusement, le jeu est simple et se termine rapidement... à condition d'être très motivé. Bref, à oublier...

Un Frogger bien décevant !



Frogger est plus maniable dans l'eau. Normal pour une grenouille...



Les combats ne sont ni fréquents ni difficiles.

Le but principal du jeu est de récupérer ces pièces de monnaie.



les plus

- la simplicité
- les niveaux vastes

les moins

- l'animation
- la jouabilité
- la durée de vie

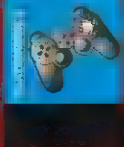
intérêt

69%

Ce Frogger n'est vraiment pas réussi et reste loin des meilleurs jeux de plates-formes sur PS2. À éviter donc.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : FAIBLE

test



Tout le monde en short !

ROLAND GARROS

2002



Ça, c'est Kuerten.
Pas flagrant...

Un nouveau jeu de tennis pour la PS2 ce mois-ci. Après le Smash Court Tennis de Namco, c'est Wanadoo qui nous propose de taper dans la balle. Pas de surprises : les matchs ont lieu dans les plus grands stades du monde (Wimbledon, Melbourne, Roland, etc.), et plusieurs grosses pointures de la petite balle jaune sont présentes : Kuerten, Grosjean, Dementieva, etc.

Un jeu simple.

Quel que soit le type d'épreuve choisie (arcade, tournoi, carrière, entraînement, etc.), le jeu ne change pas. Pas de réelle finesse à avoir : un type de coup par bouton, on règle la profondeur et l'angle avec la croix directionnelle... Et malheureusement, les séquences de jeu ne se renouvellent pas vraiment. De même, les différents types de sur-

faces ne sont pas très bien retranscrits. On ne sent pas véritablement de différence entre les rebonds sur terre battue ou sur gazon. Dommage.

Pas très entraînant.

Par rapport à un Virtua Tennis, ce Roland Garros fait pâle figure. Moins énergique, moins fun, et moins beau, il aura du mal à séduire. Les coups sont rarement spectaculaires, et les différences de puissance ne sont pas très perceptibles. Côté réalisation, l'ensemble est relativement propre, mais Kuerten aura bien du mal à se reconnaître. De même, les gestes sont moyennement bien reproduits, et les frappes n'ont pas toujours un bon timing. En effet, la balle repart souvent avant que l'impact n'ait eu lieu... Bref, distrayant un moment, mais frustrant à la longue... Un petit jeu de tennis, quoi. ■



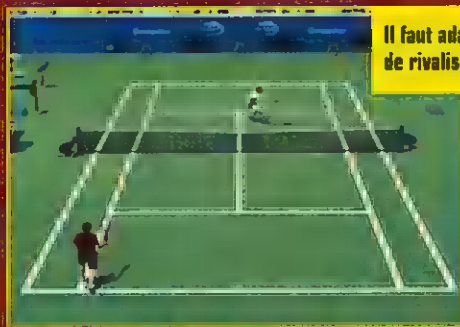
non, mais...

Zano

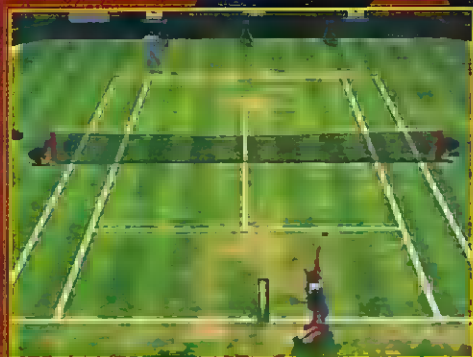
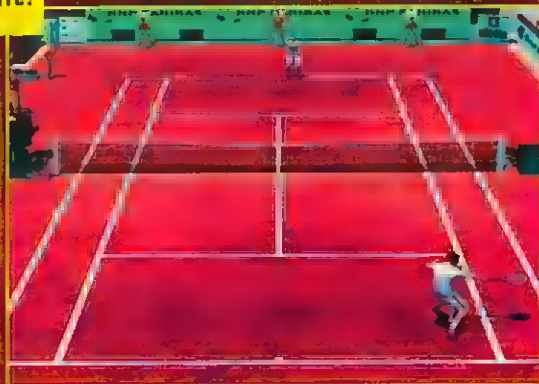
Ce jeu ne m'a pas vraiment conquis. Il est certes simple à jouer et propose de nombreux modes ou épreuves différents, mais les matchs ne sont pas très captivants. Les coups des adversaires ne se renouvellent pas trop et on assiste souvent aux mêmes échanges. En clair, après quatre ou cinq matchs, on tourne un peu en rond. Et sur le plan graphique, c'est pas la fête. Même si l'ensemble est propre, on a vu nettement mieux. Bref, pas de quoi sauter au plafond, mais pourquoi pas...



Les différents terrains sont bien soignés. Dommage que les traces ne restent pas sur la terre !

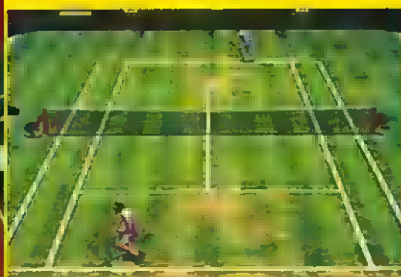


Il faut adapter son jeu à celui de son adversaire. Difficile de rivaliser en fond de court contre les coqueurs.



Comme d'habitude, une jauge permet de doser la puissance du service.

Un peu de doigté est nécessaire pour les balles croisées. Les fautes sont fréquentes.



les plus

- la durée de vie
- la variété des épreuves

les moins

- les joueurs mous
- le manque de précision
- le jeu peu varié

intérêt

82%

Sans être un grand jeu de tennis, ce Roland Garros est distrayant. Mais il manque de fun, d'énergie, et un graphisme plus travaillé aurait été appréciable.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CARAPACE
- Éditeur : WANADOO
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

test



BRITNEY'S DANCE BEAT

Fan de...



Les attaques vous font perdre le rythme !

Toutes les chorégraphies sont celles de la belle Britney. C'est d'ailleurs elle qui a fait la motion capture.



Les vidéos interactives permettant de tout voir dans le concert. Comme si vous y étiez...



Les vidéos des clips sont diffusées à l'arrière sur un écran. dommage qu'il n'y ait pas de synchro.



Je suis fan des jeux musicaux, certes, mais quand on m'a dit que THQ allait sortir un jeu sur Britney, j'ai eu un frisson dans le dos. Et pourtant, une fois le pad en main, les sensations sont très agréables. Ce titre devrait donc vraiment plaire aux fans de Dance Dance et autres produits musicaux. Quant aux aficionados de M^{me} Spears, ils accrocheront dès les premières secondes. Si, par contre, vous n'aimez pas ce genre et la chanteuse, alors circulez car il n'y a rien à voir.



les plus

- le système de jeu
- les vidéos interactives
- le mode versus

les moins

- la durée de vie
- Britney Spears
- seulement cinq chansons

intérêt

89%

Ce soft grand public pourra également plaire à certains hardcore gamers. Metro réussit une fois de plus à associer jeu vidéo et musique. On en redemande.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : METRO
- Éditeur : THQ
- SIMULATION DE POP STAR
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : VARIABLE

Vous vous en doutez, ce titre est un jeu musical à la Parappa. Pour la petite histoire, Britney organise un casting afin de trouver son nouveau danseur. On pouvait craindre le pire pour cette simulation de Pop Star et pourtant la surprise est agréable. Il faut tout d'abord savoir que c'est Metro qui s'est chargé du développement. Ce groupe de développeurs japonais était déjà à l'origine du magnifique Bust a Groove (PS).

Et tu dances dances dances...

Une fois votre personnage sélectionné, vous participez à dix audi-

tions. Sur les airs de cinq chansons de Britney, il vous faut enchaîner les pas de danse. Ces derniers sont d'ailleurs les mêmes que ceux en concert ou dans les clips. En bas à gauche de l'écran se trouve un cercle dans lequel circule une trotteuse et sont affichées les manipulations à entrer. Il faut donc appuyer sur le bouton indiqué lorsque la trotteuse passe dessus.

Et tu chantes chantes chantes !

Les fans de ce genre de jeux devraient vraiment prendre leur pied (s'ils peuvent faire abstraction de la chanteuse). Quant aux fans de Brit-

ney Spears, ils trouveront une grande quantité de vidéos concernant leur idole. En effet, grâce aux auditions, vous gagnerez des pass qui permettent de débloquer des reportages ainsi que des vidéos interactives hallucinantes. Dans ces scènes, vous vous retrouvez en plein concert. Il vous est possible de faire tourner la caméra et de zoomer sur n'importe quel élément qui vous entoure. À la rédaction, nous n'avons toujours pas compris comment les développeurs ont pu réaliser de telles vidéos. Qui plus est, ce titre devrait, comme tous les jeux du genre, vous amuser un moment, le temps de le terminer. ■

1

LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 08 997 00 997, entrez la référence de la sonnerie, (ex: 56 609) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en !
CATALOGUE COMPLET:

Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries et logos, catalogue par téléphone au 08 997 00 997 ou minitel 3617 MONMOBILE ou web www.mobiles.fr

1, 2, 3...

personnalisez VRAIMENT votre mobile!

08 997 00 997

Accès par Internet

www.mobiles.fr

Et par minitel

3617 MONMOBILE

JEUX VIDÉO

56 671 Crash Bandicoot	56 973 Final Fantasy 8: Intro	56 781 Half Life	56 678 Parasite Eve
56 877 Devil May Cry	56 606 Final Fantasy 8: Balamb	56 961 Max Payne	56 674 Resident Evil
56 672 Dragon Ball	56 972 Final Fantasy 9: Combats	56 608 Metal gear: Poussuite	56 963 State of emergency
56 070 Fifa 2002	56 068 Final Fantasy 10: Intro	56 782 Metal gear: Thème	56 609 Tomb raider
56 659 Final Fantasy: Thème	56 060 Final Fantasy 10: Zanah	56 937 Metal gear 2: Thème	56 069 Virtua fighter
56 607 Final Fantasy: Victoire	56 959 Golden sun	56 967 Metal gear 2: Tanker	1555 20 jeux!
56 677 Final Fantasy 7: Chocobos	56 962 Gta III	56 968 Metal gear 2: shell	1568 20 Son consoles de jeux!

SÉRIES TV / ÉMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 826 Agence tous risques	56 789 Dragon Ball	56 615 Les simpsons	56 714 Olive et Tom
56 719 Albator	56 895 Fame	56 943 Looney Tunes (général)	56 716 San ku kai
56 704 Ally Mc Beal	56 617 Friends	56 025 Loft Story	56 705 South Park
56 603 Amicalement votre	56 989 Futurama	56 077 Loft Story Un enfant, toi	56 876 Star Academy
56 820 Benny Hill	56 654 Goldorak	1569 5 Loft story!	56 651 Starsky & Hutch
56 974 Bioman	56 029 T.O.	56 730 Mac Gyver	56 946 Teletubbies
56 616 Buffy cte vampires	56 847 K2000	56 682 Magnum	56 728 Un gars, une fille
56 717 Capitaine Flam	56 733 L'inspecteur Gadget	56 601 Maya l'abeille	56 947 Woody Woodpecker
56 650 Chapi Chapo	56 629 La panthère rose	56 635 Mission Impossible	56 614 X-Files
56 610 Candy	56 891 Les têtes brûlées	56 931 Morning live	1551 120 séries!
56 652 Dallas	56 735 Les cités d'or	56 816 Mystères de l'ouest	1556 20 dessins animés!

FILMS

56 942 20th Century fox	56 990 L'arnaque	56 079 Love Story	56 742 Titanic
56 046 11	56 740 L'exorciste	56 694 Men in Black	56 695 Wild wild west
56 633 Amélie Poulain	56 788 La haine	56 002 Midnight express	1553 30 films!
56 808 Brazil	56 040 La soupe aux choux	56 048 Mission Cléopâtre	56 765 Hotel California
56 030 E.T.	56 657 Le bon, la brute...	56 019 New york, New york	56 655 La boum
56 754 Grease	56 076 Le fil de Beverly hills	56 641 Pulp fiction	56 710 La lambada
56 875 Harry Potter	56 038 Le grand blond avec...	56 718 Rocky	56 009 Pepito i corazon
56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 073 Le gendarme de St-Tropez	56 037 Scarface	56 028 Sea, sex and sun
56 715 Indiana Jones	56 072 Le parrain	1570 20 Tout Star Wars!	56 786 Still loving you
56 639 James Bond	56 957 Les bronzés: Y'a du soleil...	56 743 Taxi	56 890 Top Gun
56 792 Jeux interdits	56 948 Les bronzés font du ski	56 888 The full monty	56 808 Vous les femmes

RAP / RnB

56 078 1m73, 62kg	56 080 Du rire aux larmes	56 646 Miss californie	56 053 Tourner des pages
56 993 4 my people	56 799 Family affair	56 054 No more drama	56 632 The next episode
56 046	56 685 Gangsta's Paradise	56 050 Pas à pas	56 651 U got it bad
56 083 Another day in paradise	56 905 Gaz-L	56 062 Perdon	56 770 U remind me
56 086 Bad boy for life	56 796 Ghost Dog	56 906 Qui est l'exemple	56 619 Walking away
56 971 Because i got high	56 049 Got what you need	56 621 R n'b rue	56 085 We need a resolution
56 612 Belsunce breakdown	56 643 It wasn't me	56 618 Real slim shady	56 047 What's love
56 622 Cendrillon du ghetto	56 054 Le son des bandits	56 634 Stan	56 695 Wild wild west
56 644 Clint Eastwood	56 694 Men in Black	56 637 Survivor	1554 20 Rap!

POP / ROCK / GOLD

56 760 Californication	56 769 Le vent nous portera	56 020 Singing in the rain	56 057 Boom-Anastacia
56 940 Cocaïne	56 952 Les feuilles mortes	56 290 Stairway to heaven	56 056 Hymne-Vangelis
56 885 Hit the road jack	56 696 Me gustas tu	56 762 Sunday bloody sunday	56 059 On est les champions...
56 631 i will survive	56 763 New year's day	56 791 Wonderwall	56 058 Tous ensemble-Johnny
56 964 Island in the sun	56 757 Oye como va	56 913 Yesterday	1567 Spécial Coupe
56 898 J'en rêve encore	56 641 Pulp fiction	1561 20 Pop/rock!	1552 Hymnes pays!

DANCE / TECHNO / VARIÉTÉS

56 034 A new day as come	56 956 Gimme, Gimme, Gimme	56 876 La musique	56 903 Une étincelle
56 613 Aerodynamic	56 901 I'm real	56 084 Lady marmelade	56 017 Y.M.C.A.
56 001 Boys, boys, boys	56 631 i will survive	56 063 Like a prayer	56 878 Wassup
56 642 Daddy DJ	56 902 J'ai tout oublié	56 064 Stach stach	56 071 We are made stars
56 895 Fame	56 081 Je l'aime à mourir	56 061 Toute seule	56 036 Whenever, wherever
56 950 Eternal flame	56 075 Kkoqq	56 870 Les femmes	1559 20 Dance
56 065 Get the party started	56 074 L'agitateur	56 035 Tu trouveras	1564 20 Variétés

REGGAE / ANTILLES / BRÉSIL

56 954 Ba moin en ti bo	56 082 Les lionnes	56 910 The girl from Ipanema	56 698 Didi
56 955 Kole sere	56 758 No woman no cry	56 953 Vas-y Franky	56 698 Tellement je t'aime
56 052 Elle vit sa vie	56 066 Positive vibration	1563 10 Reggae	1562 10 Rai

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56 668 Hymne Algérie	56 667 Hymne Maroc	56 016 Le temps des cerises	56 620 Pub Levi's 2001
56 067 Hymne Brésil	56 720 Hymne Portugal	56 969 Mais non mais non	56 000 Pub Levi's 2002
56 660 Hymne France	1552 15 hymnes!	56 006 Si tu vas à Rio	56 703 Pub Nescafé
56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 951 L'internationale	56 604 Pub Dim	56 039 Pub Royal Canin
56 892 Lasciate mi cantare	56 007 La cucaracha	56 997 Pub Intel Pentium	1557 10 Pubs

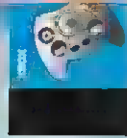
SONNERIES Alcatel: 310-311-511. Ericsson/Sony: R320-R380-R320-R600-T20-T20-T20-T30-T6x. LG: 3000-Motorola: 192-250-280-7189-7689-V50-V60-V60-V60-V60-V60. Nokia: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-90xx-91xx-92xx-93xx-94xx-95xx-96xx-97xx-98xx-99xx. Samsung: R200-R210-R500-R600-R620-S600-S610-S620-S630-S640-S650-S660-S670-S680-S690-S700-S710-S720-S730-S740-S750-S760-S770-S780-S790-S800-S810-S820-S830-S840-S850-S860-S870-S880-S890-S900-S910-S920-S930-S940-S950-S960-S970-S980-S990. Siemens: C45-ME45-SL42-S45-S46-S47-S48-S49-S50-S51-S52-S53-S54-S55-S56-S57-S58-S59-S60-S61-S62-S63-S64-S65-S66-S67-S68-S69-S70-S71-S72-S73-S74-S75-S76-S77-S78-S79-S80-S81-S82-S83-S84-S85-S86-S87-S88-S89-S90-S91-S92-S93-S94-S95-S96-S97-S98-S99. **LOGOS** Nokia: 31xx-5510. Alcatel: 310-311-511. Siemens: C45-ME45-SL42-S45-S46-S47-S48-S49-S50-S51-S52-S53-S54-S55-S56-S57-S58-S59-S60-S61-S62-S63-S64-S65-S66-S67-S68-S69-S70-S71-S72-S73-S74-S75-S76-S77-S78-S79-S80-S81-S82-S83-S84-S85-S86-S87-S88-S89-S90-S91-S92-S93-S94-S95-S96-S97-S98-S99.

2

EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
2	127	128	129	130	131	132	133
3	134	135	136	137	138	139	140
4	141	142	143	144	145	146	147
5	148	149	150	151	152	153	154
6	155	156	157	158	159	160	161
7	162	163	164	165	166	167	168
8	169	170	171	172	173	174	175
9	176	177	178	179	180	181	182
0	183	184	185	186	187	188	189
1	190	191	192	193	194	195	196
2	197	198	199	200	201	202	203
3	204	205	206	207	208	209	210
4	211	212	213	214	215	216	217
5	218	219	220	221	222	223	224
6	225	226	227	228	229	230	231
7	232	233	234	235	236	237	238
8	239	240	241	242	243	244	245
9	246	247	248	249	250	251	252
0	253	254	255	256	257	258	259
1	260	261	262	263	264	265	266
2	267	268	269	270	271	272	273
3	274	275	276	277	278	279	280
4	281	282	283	284	285	286	287
5	288	289	290	291	292	293	294
6	295	296	297	298	299	300	301
7	302	303	304	305	306	307	308
8	309	310	311	312	313	314	315
9	316	317	318	319	320	321	322
0	323	324	325	326	327	328	329
1	330	331	332	333	334	335	336
2	337	338	339	340	341	342	343
3	344	345	346	347	348	349	350
4	351	352	353	354	355	356	357
5	358	359	360	361	362	363	364
6	365	366	367	368	369	370	371
7	372	373	374	375	376	377	378
8	379	380	381	382	383	384	385
9	386	387	388	389	390	391	392
0	393	394	395	396	397	398	399
1	400	401	402	403	404	405	406
2	407	408	409	410	411	412	413
3	414	415	416	417	418	419	420
4	421	422	423	424	425	426	427
5	428	429	430	431	432	433	434
6	435	436	437	438	439	440	441
7	442	443	444	445	446	447	448
8	449	450	451	452	453	454	455
9	456	457	458	459	460	461	462
0	463	464	465	466	467	468	469
1	470	471	472	473	474	475	476
2	477	478	479	480	481	482	483
3	484	485	486	487	488	489	490
4	491	492	493	494	495	496	497
5	498	499	500	501	502	503	504
6	505	506	507	508	509	510	511
7	512	513	514	515	516	517	518
8	519	520	521	522	523	524	525
9	526	527	528	529	530	531	532
0	533	534	535	536	537	538	539
1	540	541	542	543	544	545	546
2	547	548	549	550	551	552	553
3	554	555	556	557	558	559	560
4	561	562	563	564	565	566	567
5	568	569	570	571	572	573	574
6	575	576	577	578	579	580	581
7	582	583	584	585	586	587	588
8	589	590	591	592	593	594	595
9	596	597	598	599	600	601	602
0	603	604	605	606	607	608	609
1	610	611	612	613	614	615	616
2	617	618	619	620	621	622	623
3	624	625	626	627	628	629	630
4	631	632	633	634	635	636	637
5	638	639	640	641	642	643	644
6	645	646	647	648	649	650	651
7	652	653	654	655	656	657	658
8	659	660	661	662	663	664	665
9	666	667	668	669	670	671	672
0	673	674	675	676	677	678	679
1	680	681	682	683	684	685	686
2	687	688	689	690	691	692	693
3	694	695	696	697	698	699	700
4	701	702	703	704	705	706	707
5	708	709	710	711	712	713	714
6	715	716	717	718	719	720	721
7	722	723	724	725	726	727	728
8	729	730	731	732	733	734	735
9	736	737	738	739	740	741	742
0	743	744	745	746	747	748	749
1	750	751	752	753	754	755	756
2	757	758	759	760	761	762	763
3	764	765	766	767	768	769	770
4	771	772	773	774	775	776	777
5	778	779	780	781	782	783	784
6	785	786	787	788	789	790	791
7	792	793	794	795	796	797	798
8	799	800	801	802	803	804	805
9	806	807	808	809	810	811	812
0	813	814	815	816	817	818	819
1	820	821	822	823	824	825	826
2	827	828	829	830	831	832	833
3	834	835	836	837	838	839	840
4	841	842	843	844	845	846	847
5	848	849	850	851	852	853	854
6	855	856	857	858	859	860	861
7	862	863	864	865	866	867	868
8	869	870	871	872	873	874	875
9	876	877	878	879	880	881	882
0	883	884	885	886	887	888	889
1	890	891	892	893	894	895	896
2	897	898	899	900	901	902	903
3	904	905	906	907	908	909	910
4	911	912	913	914	915	916	917
5	918	919	920	921	922	923	924
6	925	926	927	928	929	930	931
7	932	933	934	935	936	937	938
8	939	940	941	942	943	944	945
9	946	947	948	949	950	951	952
0	953	954	955	956	957	958	959
1	960	961	962	963	964	965	966
2	967	968	969	970	971	972	973
3	974	975	976	977	978	979	980
4	981	982	983	984	985	986	987
5	988	989	990	991	992	993	994
6	995	996	997	998	999	1000	1001
7	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008
8	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015
9	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022
0	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029
1	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036
2	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043
3	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050
4	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057
5	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064
6	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071
7	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078
8	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085
9	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092
0	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099
1	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106
2	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113
3	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120
4	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127
5	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134
6	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141
7	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148
8	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155
9	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162
0	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169
1	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176
2	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183
3	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190
4	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197
5	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204
6	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211
7	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218
8	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225
9	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232
0	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239
1	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246
2	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253
3	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260
4	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267
5	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274
6	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281
7	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288
8	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295
9	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302
0	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309
1	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316
2	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323
3	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330
4	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337
5	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344
6	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351
7	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358
8	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365
9	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372
0	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379
1	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386
2							

test



mégahit

MOTO GP



Comme souvent, la trajectoire idéale est signalée par des traces au sol.



Les gamelles sont spectaculaires. Presque autant que les coquilles de naux SR (hips!).

Pour les puristes, le burn est proposé. À consommer sans modération – comme diraient nos amis SR (re-hips!).

*Si tu freines,
t'es un lâche !*



Le mode exercice vous permet d'effectuer quelques figures acrobatiques.

Les effets d'ombre et de lumière ont été particulièrement soignés.



Ce Moto GP n'a strictement rien à voir avec celui que nous connaissons sur PS2, développé par Namco. Sur Xbox, c'est Climax qui s'y colle et qui nous propose de disputer le championnat du monde 500 cm³ aux côtés des gros bras de la discipline.

Des modes classiques

Outre le mode course simple, le jeu comporte un championnat arcade. Dans celui-ci, il va falloir marquer des points en se plaçant le mieux

possible à l'arrivée (bien évidemment), mais aussi en collectionnant les roues arrière, les dépassements et les figures de style. Plus le niveau de difficulté choisi est élevé, plus les points attribués le sont également. Dans ce Moto GP, on trouve encore un mode exercice dans lequel il va falloir faire ses preuves lors de petits tests de maniabilité, d'accélération et de freinage. Chaque succès permet d'augmenter les capacités de sa machine, et donc de la rendre plus performante. Enfin, le mode grand prix permet de se tirer la bourre sur les plus beaux circuits du monde.

Beaucoup trop joli !

Si l'on compare ce Moto GP à celui de la PS2, on constate que le visuel est nettement meilleur. Plus fin, plus réaliste.

le graphisme offre un meilleur confort. Quant à l'animation, elle est fluide et rapide, et la sensation de vitesse est totale. Un effet de flou très réussi a été ajouté lorsque l'on dépasse les 250 km/h. Côté son, le ronronnement des bécans ressemble toujours au doux bruit de votre moulin à café, presque comme dans la réalité en somme. Enfin, le pilotage est sensiblement orienté arcade, c'est-à-dire simple, mais pas trop. Les motos réagissent bien et sont assez précises, même si elles ont tendances à tarder à se redresser. Au final, ce Moto GP sur Xbox est très divertissant. La possibilité de faire des burns, des roues arrière et avant, ou encore des dérapages, amusera les excités de la poignée dans le coin. Et les nombreuses épreuves proposées garantissent de longues heures de pilotage.

test



oui, mais...

Toxic

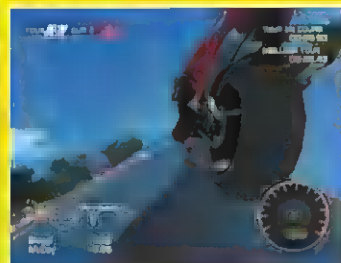
Moto GP assure de très bonnes sensations. Le pilotage s'avère instinctif et précis, les modes de jeu susceptibles de ravir la terre entière. Les développeurs ont donné un esprit très ludique à cette simulation. Petit regret : le pilotage est différent selon l'angle de vue proposé. La vue intérieure offre des sensations fortes mais demande un long apprentissage. Bref, un bon petit jeu de moto sur Xbox.

CAMÉRAS VARIÉES

Le jeu propose différentes vues. Outre la classique vue de dos, on trouve deux autres caméras possibles. La première est très amusante : elle est placée dans la bulle de votre carénage. La seconde est encore plus fun, puisqu'elle se trouve sur la roue avant. Cette dernière offre une sensation de vitesse hallucinante et permet de bien juger de l'angle d'inclinaison... Mais elle reste déconseillée après un repas bien arrosé.



Derrière la bulle, l'angle de vue est excellent. Un compromis entre sensation de vitesse et appréciation du tracé.



La caméra au raz du sol est riche en sensations, dangereuse pour l'estomac.



En caméra extérieure, la moto s'éloigne à l'accélération ou à grande vitesse.



Les autres pilotes se viandent sans votre aide.



oui!

Zano

Je me suis bien amusé avec ce Moto GP. Le pilotage reste abordable au plus grand nombre, même s'il nécessite un certain temps de prise en main. Les trajectoires et les performances sont réalistes, de même que les chocs. Au niveau visuel, l'ensemble est très propre. Il s'avère nettement plus agréable que celui des versions PS2, même si elles n'ont rien à voir entre elles, puisque développées par des boîtes différentes. Bref, si vous aimez la bécane sur console, vous pouvez y aller...



Le joystick en arrière, mettez un petit coup de gaz... C'est le wheeling assuré.



les plus

- le visuel propre
- la sensation de vitesse
- le pilotage simple

les moins

- les motos un peu molles
- les épreuves pas très originales

intérêt

90%

Un bon jeu de moto pour Xbox. Très clean, il offre de bonnes sensations. Quelques modes plus originaux auraient toutefois été les bienvenus.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CLIMAX
- Éditeur : THQ
- COURSE MOTOCYCLISTE
- 1-4 JOUEURS (16 EN LINK)
- Difficulté : PROGRESSIVE

test



DEUS EX



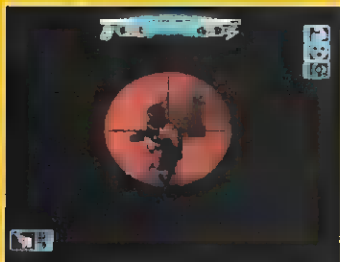
Placer les panneaux d'alarme et les connecter correctement dans le jeu.

DERNIERS RECOURS

S'il ne faut utiliser les armes à feu qu'en dernier recours, c'est parfois la seule solution pour avancer dans le jeu ■ débloquer une situation. Dans le métro new-yorkais, par exemple, il n'y a pas d'autre solution que d'abattre les terroristes pour libérer les otages.

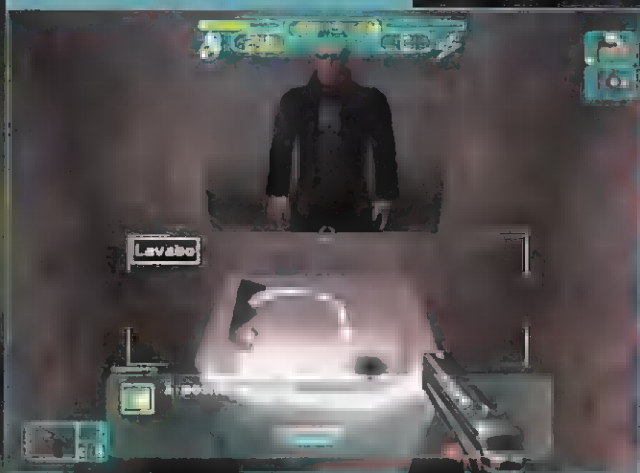


L'endroit grouille ■ terroristes qui retiennent en otage ■ nombreux civils.



Utilisez votre fusil à lunette et faites un carton. Visez la tête, c'est plus efficace.

Vous ne savez pas comment vous connecter les points de santé. Allez les voir pour vous connecter les points de santé dans le jeu.



Mets Deus pour ta couette !



oui, mais...

Niico

Tel un jeu d'aventure, Deus Ex propose de nombreuses phases de recherche d'indices ou de dialogues avec les personnages rencontrés, impératifs pour progresser dans la partie. Seulement voilà, le moteur graphique n'est pas vraiment performant et date un peu comparé à d'autres productions actuelles (notamment Medal of Honor). Cela se fait cruellement ressentir en cours de jeu : manque de punch, manque d'action... Dommage, car le scénario est bien fichu.

Évaluez les copies des personnages ennemis
ou des objets pour trouver des indices, des
indices de la mission.



Malgré un adversaire souvent plus efficace et plus puissant que dans les autres jeux de la série.

Les personnages ennemis ont une grande importance dans le jeu. En effet, ils ne sont pas seulement des obstacles, mais aussi des indices importants.

Dans Deus Ex vous incarnez JC Denton, un agent cyborg, mi-homme mi-machine, travaillant à la solde du gouvernement américain et spécialiste de l'antiterrorisme. Votre rôle : mettre à jour un complot international qui met en danger la sécurité nationale. Mais au fur et à mesure que l'enquête avance, vous découvrirez que, autour de vous, tout n'est que mensonge et trahison. À vous de juger en qui il faut avoir confiance ou, au contraire, qui mérite une balle entre les deux yeux.

Un jeu hybride

Avec les progrès techniques de ces dernières années, les jeux sur console deviennent de plus en plus performants : graphismes plus fins, textures plus naturelles et animations toujours plus souples. Cependant, malgré ces progrès techniques remarquables, il faut reconnaître que les éditeurs osent de moins en moins sortir des produits hors norme, se contentant

d'exploiter un genre. Les séries des Tomb Raider ou des FF en sont les plus beaux exemples. Mais, Deus Ex vient perturber l'ordre établi.

Interactivité

En effet, ce titre se situe à mi-chemin du Doom-like tactique ■ du jeu d'aventure : la vue est subjective, mais on gère aussi son inventaire, on discute avec les personnages rencontrés, on fouille les endroits visités et on collecte des objets à la manière d'un RPG. Une très grande interactivité avec les éléments du décor est ainsi proposée : chaque plante verte, chaque chaise, chaque bureau peut être scrupuleusement fouillé afin de récupérer les articles nécessaires au bon déroulement du jeu. Plus remarquable encore, il est possible d'améliorer les aptitudes de son perso en cours de la partie : vous pouvez le rendre plus fort, lui permettre de crocheter plus facilement des serrures, en faire un pirate informatique de première

classe ou un tireur d'élite professionnel... En fonction des actions accomplies, des points vous sont attribués qui font progresser votre cyborg. De même, une énigme peut se résoudre de plusieurs manières différentes. Pénétrer dans une pièce dont la porte est protégée par une serrure électronique peut se faire de différentes façons : crochetez la serrure, piratez le système de contrôle des portes ou glissez-vous dans le système d'aération du bâtiment.

Bourrins s'abstenir !

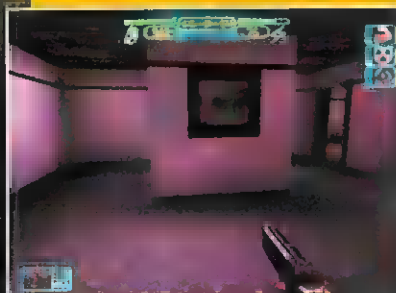
Ne voyez donc pas en Deus Ex un Doom-like bourrin. Ce n'est pas le cas. Ici, la ruse et la stratégie sont de rigueur et prévalent sur l'action. Ne tuez pas vos adversaires stupidement, mais frappez-les dans le dos à l'aide d'une matraque ou d'un couteau bien aiguisé. Transportez ensuite leur corps à l'abri des regards indiscrets, c'est bien plus malin et bien plus professionnel. Amateurs de jeux tactiques et



d'aventure, Deus Ex est fait pour vous. Amateurs de jeux d'actions 3D façon Doom, passez plutôt votre chemin ! ■

INDICES PENSABLES

Comme dans tout jeu d'aventure, la recherche d'indices est primordiale, et même indispensable. Chaque objet peut être et doit être soigneusement analysé afin de découvrir des indications utiles à la poursuite de l'aventure. Exemple.



Un holocube abandonné dans une chambre d'hôtel vous informe de la présence d'un coffre derrière un tableau.



Le tableau découvert, entrez le code préalablement récupéré dans l'holocube. Une cloison coulisse, dévoilant un bureau secret.



Deus Ex n'est pas le genre de jeu que j'affectionne. Le tout manque sérieusement de pêche et d'originalité. Il faut, comme d'hab', avancer prudemment et tuer les ennemis les uns après les autres. Certes la gestion de son inventaire et la possibilité de pouvoir personnaliser les statistiques de son perso sont des bonnes idées, mais cela ne le rend pas plus accrocheur. Mais si vous aimez les tactical games...



les plus

- la gestion de l'inventaire
- l'interactivité avec le décor
- le système de sauvegarde

les moins

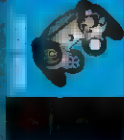
- le manque d'action
- les décors trop sombres
- le moteur graphique désuet

intérêt

85%

Un des meilleurs jeux PC de l'an 2000 arrive sur PS2. Chânon manquant entre aventure et Doom-like, il pêche pourtant par un moteur graphique un peu dépassé.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ION STORM
- Éditeur : EIDOS
- TACTIC-AVENTURE
- JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



SMASHING DRIVE

Peut-être que quelques-uns d'entre vous se sont déjà essayé à Smashing Drive en arcade. On y pilote un taxi futuriste et déjanté, avec lequel il va falloir effectuer des courses plutôt spectaculaires. Dans le genre bourrin, ce jeu fait merveille. Mais les amateurs de pilotage subtil et technique seront un peu déçus...

Un carnage

Dès les premiers mètres, on se rend compte que ne rien toucher relève de l'impossible : la circulation est dense, les tremplins nombreux, et les objets qui jonchent les trottoirs ne sont là que pour être dégomés. De plus, bon nombre de bonus peuvent être récoltés, mais de manière générale, ils n'augmentent pas vraiment le niveau de finesse du jeu. Le turbo vous propulse littéralement à des vitesses hallucinantes et difficilement contrôlables. Quant au son, il vous permet d'envoyer une onde

qui désintègre tout à 100 mètres devant votre capot. Bref, tout dans la dentelle.

Vous avez dit confus ?

Visuellement, ce Smashing Drive est un peu décevant. Bien que l'ensemble soit assez fin et que les décors regorgent de détails, on sait maintenant que le cube de Nintendo peut faire nettement mieux. D'autre part, il y a tellement d'objets en tout genre qui volent, qui explosent ou qui bougent à l'écran, qu'il en devient souvent difficile de s'y retrouver. Et le niveau de difficulté, plutôt conséquent, n'arrange rien... Bref, un jeu sympathique et défonçant, mais assez limité. **B** au premier abord, il est assez simple à prendre en main, il s'avère rapidement **malheureusement** répétitif et confus. **M**



Presque tout peut être défoncé, mais votre taxi n'est pas indestructible.



Une seule vue est proposée. Pas de caméra intérieure... Dommage.

Crazy Destruction Derby Taxi !



Un des bonus transforme votre taxi en 4x4 qui écrase tout sur son passage.

Il est nécessaire d'utiliser les tremplins pour atteindre la plupart des bonus.



Même si généralement j'apprécie ce qui va vite sur quatre roues, là je dois reconnaître que je me suis plutôt ennuyé. Ça va vite, c'est grave bourrin... **M** c'est tout ! Si encore le jeu avait été super beau et doté d'une bande-son qui déchire... Mais il n'en est rien, c'est souvent le souk le plus total : on se dirige au petit bonheur la chance, et on se fait griller au check point pour une ou deux secondes de retard. Certains vont adorer, d'autres détester... Je conseille juste de bien l'essayer avant d'acheter...

SMASHING DRIVE

les plus

- le côté « bien bourrin »
- les passages secrets
- les commandes simples

les moins

- le côté « trop bourrin »
- le visuel décevant
- les niveaux trop ardu

intérêt

82%

Smashing Drive divertira les plus sauvages, mais décevra ceux qui aiment les jeux clairs et précis.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : POINT OF VIEW
- Éditeur : NAMCO
- COURSE BOURRIN
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



Rien ne doit venir vous déconcentrer.

HEAVYWEIGHT BOXING MIKE TYSON

Uppercuts et autres petits plaisirs...

Après une introduction bien pêchue (quoi de plus légitime pour un jeu de boxe ?), Mike Tyson Boxing dévoile l'ensemble de ces modes de jeu. À partir du menu principal, vous déterminez si vous jouez seul ou à deux. Vous pouvez également accéder à un sous-menu permettant de personnaliser vos boxeurs : les paramètres sont multiples et vous pourrez ainsi donner corps au combattant de vos rêves. Inutile de rappeler que l'élaboration de votre champion est une phase capitale du jeu. Un menu « résultats » donne accès à l'ensemble des récompenses obtenues

au cours de vos combats et évalue de façon précise votre progression dans la hiérarchie mondiale.

Tyson, la brute

Le mode de jeu principal offre trois spécificités distinctes. Tout d'abord, après avoir sélectionné un concurrent, vous allez pouvoir affronter l'élite de la boxe : vous êtes dans la peau d'un challenger visant le titre mondial. En réalisant des combats d'anthologie contre des adversaires toujours plus coriaces, vous montez pas à pas dans la hiérarchie. Viennent ensuite les simples combats d'exhibition

qui, bien sûr, sont sans enjeu véritable, mais qui ont la particularité d'être entièrement paramétrables. Enfin, les combats rapides vous placent le plus simplement du monde dans la peau d'un boxeur imposé. Les possibilités techniques sont considérables, et la palette des coups décisifs est large. Tous les aspects de la boxe offensive et défensive sont présents et accessibles par des combinaisons réalisables au pad. Les techniciens auront le plaisir de retrouver jabs, crochets et autres uppercuts dignes des plus grands combats de la boxe moderne. ■



oui, mais...

Toxic

Mike Tyson est un jeu de boxe sacrément dynamique. Les combats sont hyper rapides et il faut faire preuve de beaucoup de sang-froid et de réflexes pour faire face aux coups des combattants. Peut-être même parfois trop... En effet, il devient délicat de réaliser des combats « propres » tant les affrontements sont bourrins. Les déplacements des boxeurs manquent un peu de tranchant, ce qui a pour conséquence de limiter la profondeur du jeu et de réduire les aspects tactiques et stratégiques des matchs. Un beau jeu, bien réalisé et divertissant, mais qui manque un peu de finesse.



Vous pourrez réaliser des combos une fois les commandes bien en main.

Il faut garder l'œil du tigre. Les spectateurs sont aux anges !



Les esquives sont un peu délicates à réaliser.



Créez votre boxeur dans ses moindres aspects et détails.



Tyson ne fait pas de cadeau ! Plus besoin d'aller chez le dentiste. Merci Mike !



les plus

- le punch
- les graphismes soignés

les moins

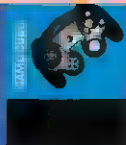
- les modes de jeu pauvres
- la jouabilité légèrement bourrin

intérêt

88%

Un jeu de boxe d'arcade plutôt sympa qui propose des rencontres détonantes, mais qui s'avère un peu trop limité dans les stratégies de combat.

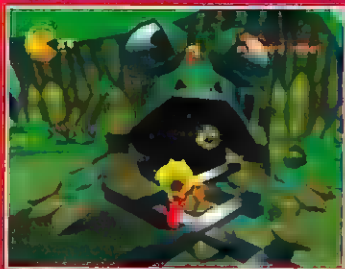
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- BOXE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



PAC-MAN WORLD 2

PAC-BOSS

Pac-Man World 2 est un jeu à l'ancienne : pas de boss intermédiaires, uniquement des boss à affronter en fin de monde. Chacun d'entre eux détient un des cinq fruits d'or que vous devez récupérer pour ramener la quiétude dans votre village.



Sautez sur la langue du premier boss et faites un saut pilon pour la battre.



Méfiez-vous des lames de scie circulaire que vous lance celui-ci.



Attaquez celui-là quand il ne vous crache plus de boules de neige.

Jouer les équilibristes n'est pas donné à tout le monde. Avancez lentement ou c'est la chute assurée.

Deux ans et demi déjà se sont écoulés depuis la sortie du premier épisode sur PSone. Aujourd'hui, c'est sur Game Cube que Pac-Man a choisi de faire son grand retour dans un jeu de plates-formes bien fichu et truffé d'idées originales. Ne nous attardons pas trop sur le scénario du jeu, il tient en quelques lignes seulement. Au centre du village de Pac-Man, pousse un arbre magique avec cinq fruits d'or. Il apporte paix et prospérité aux villageois. Un soir cependant, plusieurs fantômes s'emparent des précieux fruits et s'enfuient dans Pac-Land. Votre rôle : mettre la main sur les fruits et les rapporter au village. Simple. Efficace. Sympa.

Rien que du classique...

Le principe de Pac-Man, l'un des premiers jeux de Namco en arcade, a été remis au goût du jour. Si le principe d'avalier des pastilles et

des fruits (fraises, melons, cerises, pommes et oranges) est conservé, il ne constitue plus, comme autrefois, l'objectif principal. Ici, il faut parcourir les niveaux en 3D et faire en sorte d'arriver sain et sauf à la fin du parcours. Les fruits que vous ramassez ou les pastilles que vous avalez ne sont là que pour les statistiques de fin de niveaux. En effet, à la fin de chacun d'entre eux, la console comptabilise l'ensemble des objets que vous avez récupérés et affiche vos résultats. Terminer un niveau à 100 % constitue un réel exploit, surtout dans les niveaux avancés. Quel que soit le monde que l'on traverse (il y en a six au total : le village, la forêt, le monde de neige, le volcan, l'océan ou encore l'île aux fantômes), on trouve tous les trois niveaux, un boss à affronter. Bien que de taille conséquente, ces derniers ne devraient pas vous poser trop de problème. Il suffit d'observer leur

mouvement afin de déterminer rapidement leur point faible. Un « saut pilon » bien placé, façon Mario 64, ou un sprint à la manière d'un Sonic est généralement l'attaque la plus efficace pour s'en débarrasser.

Nostalgie...

Au village, premier niveau du jeu, se trouve le musée Namco dans lequel on trouve les différentes bornes d'arcade ayant eu pour personnage principal Pac-Man : Pac-Man, bien évidemment, mais aussi Ms Pac-Man, Pac-Attack ou encore Pacmania. Impossible de jouer à ces jeux d'antan sans posséder un certain nombre de pièces... que l'on trouve bien sûr dissimulées dans les différents niveaux. Voilà qui relance d'ailleurs l'intérêt du jeu et vous forcera à fouiller chacun des mondes de fond en comble. Les nostalgiques seront ravis.



Le monde de la forêt offre des perspectives saisissantes. Gare aux faux pas !



En gobant une pastille rouge, Pac-Man prend son envol et mange automatiquement de nombreuses pastilles jaunes.



La configuration des premiers niveaux ressemble beaucoup au Pac-Man d'arcade.



oui, mais...

Ahl

Pac-Man est un vieux pote. Cette fois, le glouton emblématique de Namco nous revient en 3D dans un jeu à dominante plate-forme. Pac-Man World 2 est un jeu assez fun, plein de bonus et d'objets à récupérer, notamment les pastilles permettant d'accéder aux mythiques jeux d'arcade du gourmand. Seul problème, je doute que l'on achète une Game Cube pour jouer à Pac-Man, même modernisé... Et face à un Luigi's Mansion ou un Star Wars, il ne fait pas vraiment le poids...

La Pacmania vous guette !

Pac-Man peut revêtir une armure durant quelques secondes. Il est ainsi protégé du gaz enflammé.



Une séquence à la Crash Bandicoot : Pac-Man est poursuivi par une avalanche.



Les problèmes de caméra se posent parfois quand il s'agit d'effectuer des sauts délicats.



Une séquence inspirée cette fois-ci de Mario 64 : dévalez une piste gelée et sautez au bon moment.



oui!

Niiico

Pac-Man, avec Astéroïd, a été le premier jeu d'arcade auquel j'ai joué. C'est donc un réel plaisir que de le voir évoluer et continuer ses aventures à travers les années. Si ce n'est pas le genre de jeu qu'on s'attend à voir sur Game Cube, il faut reconnaître que ce Pac-Man World 2 est très propre. Les graphismes, certes enfantins, sont bien fichus, et les textures se suffisent à elles-mêmes : simplicité, efficacité. Seul regret : les mouvements de la caméra qui ne sont pas toujours au top.

PAC-MAN
WORLD 2

les plus

- les nombreux niveaux
- les bornes d'arcade
- la variété des niveaux

les moins

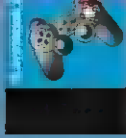
- la vue proposée parfois injouable
- la gestion de la caméra

intérêt

87%

Un jeu de plate-forme amusant, fort agréable à jouer, bourré de passages secrets. Dommage que la caméra ne soit pas toujours placée au mieux.

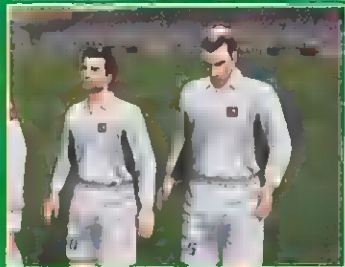
- Version : IMPORT US
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



WORLD SOCCER

UN MONDE DE STARS

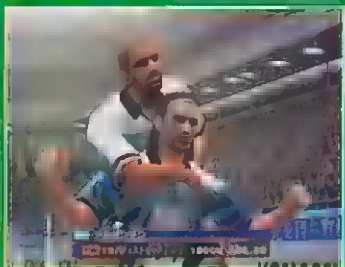
Les plus grands noms du ballon rond se sont donné rendez-vous dans Winning Eleven 6.



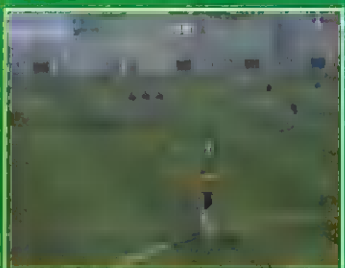
Zidane et Figo s'apprêtent à régaler les spectateurs présents dans le stade.



Ronaldo est de retour et compte bien claquer un maximum de buts à la Coupe du monde.



Verón et Batistuta emmènent l'Argentine vers la finale !



Roberto Carlos et ses coups francs monstres sont un des belles attractions du jeu.

Tous les lecteurs assidus de Consoles+ le savent bien, pour le foot, on ne jure que par la série des Winning Eleven, plus connue dans notre pays sous le nom de Pro Soccer Evolution. Cette nouvelle mouture, réalisée par l'équipe de Tokyo de Konami, prouve que leur passion pour le foot est plus vivante que jamais. Dès l'introduction, avec en fond sonore le puissant *We will rock you* de Queen, l'adrénaline coule à flots. On accède aux réjouissances par un menu en japonais.

Modes et travaux

Pour vous faire la main, vous pouvez commencer par disputer un match amical (sans enjeu donc), entre deux équipes nationales, parmi les plus compétitives. Le spectacle et le beau jeu priment alors. Des équipes de club ou des formations personnalisées peuvent également être sélectionnées.

Le mode ligue, lui, vous entraînera

dans une compétition longue, entièrement paramétrable, qui vous demande de la régularité dans vos résultats et une gestion adéquate de votre effectif. Le vainqueur sera celui qui aura remporté le plus de points en fin de saison... Comme son nom l'indique, le mode coupe internationale regroupe le gratin des compétitions : Coupe du monde, championnat d'Europe, Coupe d'Afrique et Coupe d'Asie. La victoire dans ces compétitions dévoilera de prestigieuses équipes cachées.

Les finesses du football

Un mode league master est accessible une fois sélectionné l'un des grands clubs européens. Cette compétition, décomposée en deux divisions, permet de déterminer le meilleur club du monde. Les formations les plus prestigieuses sont représentées, il n'est pas difficile de retrouver le nom des grandes équipes sous les pseudonymes. Un système de prêts et de transferts vous permettra d'étoffer votre équipe et d'utiliser les crédits gagnés à chaque victoire pour intégrer dans votre formation le dessus du gratin de la crème

de l'élite mondiale. L'aspect gestion est plus poussé que dans le précédent volet, et il va falloir élaborer une véritable stratégie pour équilibrer votre équipe et l'emmener vers le titre suprême. En cas de difficulté, vous pourrez toujours vous tourner vers le mode entraînement pour saisir toutes les finesses du football informatique. Des petites figures imposées vous apprendront à réaliser des prouesses de ballon au pied. Le menu des options de jeu est plus que complet, et il est important de noter que tous les critères et les possibilités tactiques deviennent essentiels dans une telle simulation. ■



Une frappe qui va se loger droit dans la lucarne. La foule est en délire.

Quand le foot devient intelligent

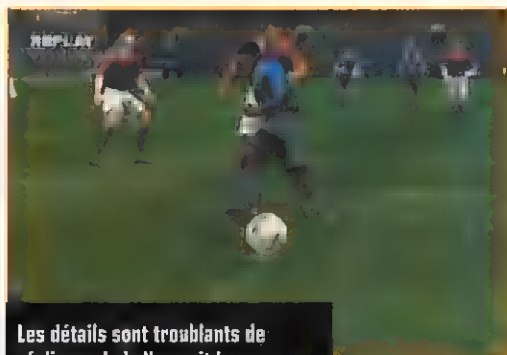


C'est la victoire, et les joueurs exultent.

Une belle frappe de loin qui risque de faire mouche !



WINNING ELEVEN 6



Les détails sont troublants de réalisme : le ballon suit les mouvements du pied. Ici, au ralenti, un intérieur d'une grande précision.



Le gardien est en retard, et c'est le but !



oui !

Zano

Sans être un vrai fan de foot sur console, je dois reconnaître que les Winning Eleven sont les seuls qui m'inspirent réellement. Ce dernier, très proche du précédent, offre toujours des possibilités tactiques intéressantes et un gameplay inégalé. Les joueurs sont vifs, les combinaisons et les gestes techniques nombreux... Et le visuel reste particulièrement soigné et agréable. Incontournable !



oui !

Toxic

Une pure bombe que ce nouveau volet de la série Winning Eleven. Le graphisme est subtil, et les animations vraiment bluffantes. La jouabilité n'a pas été entièrement revue depuis le dernier volet, mais quelques ajouts subtils viennent agrémenter la partie. À ce titre, les centres ont gagné en précision. Les options tactiques deviennent très importantes par le réalisme des situations en match. La vitesse du jeu est exceptionnelle et l'adversaire de taille. C'est bien là le seul petit reproche que l'on peut faire ; la vitesse empêche parfois de faire parler la technique pure, mais la difficulté pourra en effrayer plus d'un. Mais au final, c'est un régal sans égal que ce Winning Eleven 6.



les plus

- la qualité de la réalisation
- la profondeur énorme
- la subtilité des options

les moins

- la rapidité parfois excessive
- la difficulté

intérêt

95%

Un gigantesque jeu de foot qui enterre la concurrence. Le véritable esprit du foot, à la maison, dans son salon.

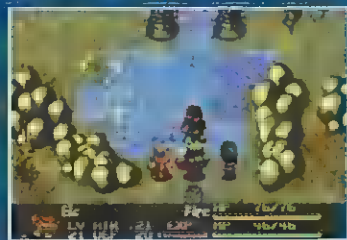
- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : KCET
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



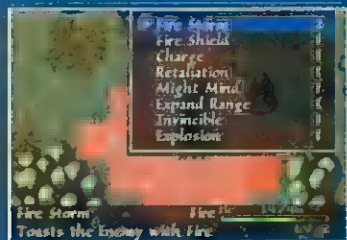
ARC THE LAD COLLECTION

PRINCIPE DE JEU

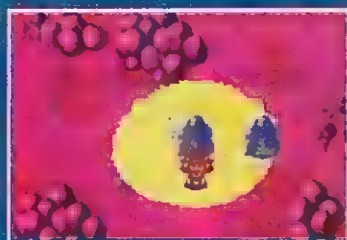
Les RPG-stratégie se jouent tous de la même manière : au tour par tour, en alternance avec votre adversaire. Plusieurs actions sont possibles : se déplacer suivant un nombre de cases limitées, attaquer, utiliser une magie ou un objet ou encore prendre la fuite. Quelques exemples avec Arc the Lad II.



Les cases bleues symbolisent l'endroit où vous pouvez vous déplacer.



Les cases rouges vous indiquent les endroits où peuvent être atteints par la magie.



Une fois la magie choisie, le spectacle peut commencer.

Arc the Lad, l'un des rares RPG Stratégie de qualité sur la console avec Final Fantasy Tactics, a fait les beaux jours de la PSone... japonaise ! Jamais sorti aux États-Unis, et encore moins en Europe, il aura fallu attendre cinq longues années pour qu'un éditeur américain se décide enfin à franchir le pas et se lance dans une adaptation du jeu. Et quel pas ! Cette compilation regroupe les trois épisodes de la série, ainsi qu'un inédit (Arc Arena Monster Tournament), plus un CD consacré au making of des jeux. Amateurs du genre, ruez-vous dans les boutiques d'import !

L'union fait la force

Arc the Lad est donc un RPG-stratégie : le joueur contrôle ses personnages au tour par tour, en alternance avec ses adversaires, suivant un schéma d'attaque et/ou d'une défense établi par lui seul. Les

déplacements se font d'une manière ordonnée sur un damier. Le joueur se déplace ou il veut sur ce dernier et choisit ensuite une option tactique : attaquer, utiliser un objet de son inventaire, une magie, ou simplement passer son tour. Les attaques à l'arme blanche portent uniquement sur l'adversaire qui se trouve sur la case en contact avec celle où est placé votre personnage. Les magies, au contraire, ne s'utilisent pas forcément au contact d'un ennemi et concernent un nombre de cases plus ou moins important suivant votre niveau. Une stratégie s'impose donc. Placez par exemple les joueurs qui utilisent des armes blanches en tête du groupe et ceux qui sont friands de magie, à l'arrière. L'esprit d'équipe est essentiel pour mener à bien les combats. Envoyez un personnage se battre en solitaire, et ce sera sa mort assurée.

Tu vas bosser, fainéant !

Quel que soit le jeu auquel vous participez, le principe reste le même, seul le scénario change. Dans les villes, on trouve quelques boutiques : taverne, hôtel, magasin d'armes et de potions diverses, ainsi qu'une guilde des chasseurs. C'est dans ce dernier lieu, en marge de l'aventure principale, que sont offerts de petits boulots bien récompensés et qui, une fois accomplis, rapportent de l'argent et des points d'expérience, indispensables pour faire de vos joueurs de solides guerriers.

En conclusion, Arc the Lad Collection est un objet fantastique pour tous les amateurs de RPG tactiques. Facile à prendre en main, très agréable à jouer, il propose des dizaines et des dizaines d'heures de jeu sans interruption. Dommage qu'il ait fallu attendre longtemps pour le voir apparaître sur PSone...

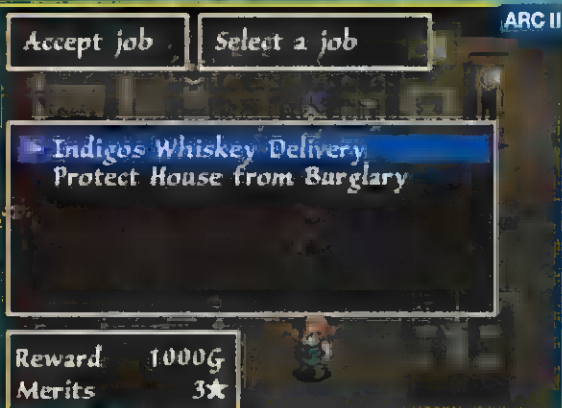


Les combats peuvent aussi bien avoir lieu en extérieur qu'en intérieur. Ici, dans un bar...



Une décision difficile à prendre : attaquer votre amie d'enfance dont l'esprit a été lobotomisé par d'affreuses personnes.

ARC II



Les guildes de chasseurs vous offrent des petits jobs et vous permettent de gagner rapidement de l'argent.

Quand les adversaires sont regroupés, frappez-les d'un seul coup de magie. Cela économise la mana...





Les villes portuaires ont une grande importance dans le jeu. Des magasins en tout genre vous y attendent.



Les boss sont rares et leur force n'est pas toujours proportionnelle à leur taille.

L'affaire du mois !



La forêt perdue est un endroit peu convivial. Les ennemis y sont nombreux.

Shante, équipée d'une masse en bois, peut frapper ses adversaires dans la diagonale. Fort pratique.



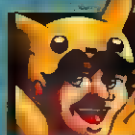
Les graphismes proposés par Arc the Lad III gagnent en détail et en qualité.



oui !

Niico

S'il est un genre de RPG que j'apprécie avant tout, c'est bien les RPG tactiques. Les combats prennent enfin toute leur dimension et mettent à rude épreuve votre sens de la stratégie. On est loin des combats qu'offre la série des Final Fantasy qui, si on en prend plein les yeux, ne proposent aucune stratégie et bien peu de tactique. Arc the Lad Collection est un petit morceau de bonheur pur que les fans du genre se doivent de posséder absolument.



bien sûr !

Zano

Au Japon, Arc the Lad est ce qu'on appelle une « série culte ». Ces RPG-stratégie n'avaient jamais vu le jour en Occident, et les voilà enfin en version US, c'est-à-dire dans une langue beaucoup plus compréhensible pour nous. Une jouabilité quasi parfaite, des scénarios qui promettent des heures de jeu... Et pour finir, cette édition définitive en coffret collector... C'est Noël !



les plus

- 6 CD, 4 jeux, un making of...
- la prise en main rapide
- la durée de vie
- la variété des magies

les moins

- les graphismes qui datent
- les musiques, de bonne qualité, mais répétitives

intérêt

92%

Les fans de RPG-stratégie voient enfin leur patience récompensée avec cette compil' des épisodes d'Arc the Lad, comportant de plus un inédit. Collector !

- Version : IMPORT US
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : WORKING D.
- Éditeur : WORKING DESIGN
- RPG STRATÉGIE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

Ola amigos!

Ça sent la Coupe du Monde! Trois jeux de foot ce mois-ci pour se mettre en condition. Ici, tout le monde a chaussé les moulées et a fait péter le short. Toxic est prêt à déboucher le champagne à chaque but, tandis que nos amis SR terminent les banderoles et peaufinent les slogans. Pour ma part, je vais ressortir un vieux bout de gruyère que je gardais pour l'occasion (si Kael ne me l'a pas piqué...), et je l'arroserai d'une petite Kro avec Zano. C'est du foot, c'est la Coupe du Monde, c'est la fête. Allez les Bleus!
Speedy Gonzatest

GUN METAL

Un petit jeu de méchas comme les aiment nos amis Japonais. On y incarne un robot bien équipé en armes lourdes capable de se transformer en avion. Évidemment, il va devoir blaster à tout va, ce qui ne déplaiera pas aux fans du genre. Vous devez protéger les populations locales des dangereux envahisseurs, et voler à leur secours lorsqu'elles sont attaquées. Plutôt réussi graphiquement, le jeu est certes énergique, mais se révèle rapidement bourrin. Les amateurs du genre seront comblés.
Éditeur: Rage



DISNEY'S LILO & STITCH

Comme d'habitude, à chaque nouveau film d'animation Disney, on a droit au jeu qui correspond. La PSone est à l'honneur une nouvelle fois, et les plus jeunes joueurs seront sans doute ravis de retrouver les héros du film dans leur salon. Un petit jeu aventure/plate-forme sympathique, à l'ambiance féérique. On y ramasse des fleurs et on y combat de méchantes plantes... Simple à jouer, amusant et bien réalisé, il plaira au plus grand nombre.
Éditeur: Sony



COUPE DU MONDE FIFA 2002

Coupe du Monde revient sur PlayStation à l'occasion de la compétition de cet été. Au programme des réjouissances, la traditionnelle pléthore de statistiques et toutes les plus grandes équipes nationales de la planète. Vous allez retrouver la jouabilité FIFA dans ce nouveau volet: des passes uniformes et des actions trop systématiques. La réalisation est médiocre et flanque un très grand coup de vieux à la PS. Les couleurs sont fades et l'animation est saccadée à mort. Reste que les fans de la série pourront faire



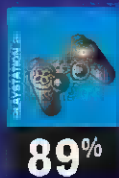
50%

quelques matchs dans les conditions exactes de la Coupe du Monde et avec la licence officielle de la FIFA.
Éditeur: EA Sports



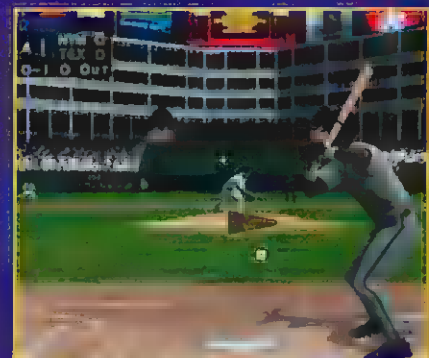
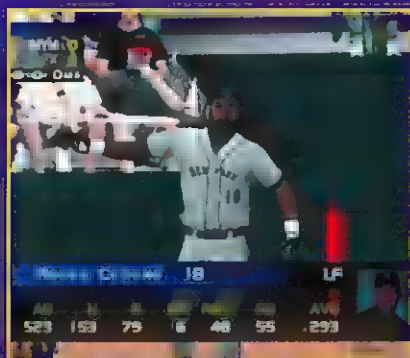
ALL STAR BASEBALL 2003

Acclaim nous propose une bien belle et bonne simulation de base-ball pour le mois de juin. Les commandes sont évidentes et, malgré la difficulté assez élevée, on sent rapidement la présence de toutes les plus impressionnantes techniques de ce noble sport qu'est le base-ball. Les graphismes ne sont pas en reste avec des animations très fluides et dynamiques. Les modes de jeu et autres statistiques sont très complets, ce qui comblera les puristes. Quelques grands matchs en perspective.



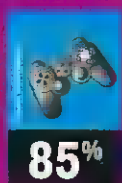
89%

Éditeur: Acclaim



FREQUENCY

Les jeux de musique ont eux aussi le vent en poupe. Ce nouveau titre est plutôt original et ressemble légèrement à Rez. On avance dans un tunnel octogonal, où chaque paroi



85%

correspond à un instrument. Il faut presser les touches en rythme pour lancer une séquence, et basculer sur une autre paroi pour en enchaîner une autre. Au fil de la progression dans le tunnel, on

ajoute donc des instruments et on compose un véritable morceau. De plus, les musiques que l'on crée sont comme les yaourts aux fruits: à base de « vrais morceaux de mix dedans », tous plus ou moins connus... Bref, Frequency s'avère original et amusant, et tous les amateurs de jeux musicaux, comme Kael (« avec des vrais bouts de puissance kabyle dedans ») se doivent impérativement de l'essayer.

Éditeur: SCEE

MAXXI-GAMES

JEUX VIDEO - CONSOLES - DVD.....

PlayStation 2



INCROYABLE

VENTE EN GROS POSSIBLE

49.99 Eu

METAL GEAR SOLID 2

ENVOYEZ UN CHEQUE DE 54,99 EU (frais de port inclus)

Public Adulte
DECONSEILLE 16
aux moins de 16 ans

A MAXXI-GAMES 7 Bd VOLTAIRE
75011 PARIS TEL 01 49 29 09 53

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Voilà donc le premier jeu de foot made in Konami sur Game Cube française. Malheureusement, il s'agit du team d'Osaka qui s'est retrouvé en charge de ce jeu. Et la déception est grande. Les graphismes sont assez réussis, certes, mais la jouabilité est totalement ratée. Il est impossible d'organiser le jeu selon son bon plaisir et l'ensemble des possibilités footballistiques est annihilé par diverses imprécisions. Il n'en reste pas moins que les plus acharnés des joueurs y trouveront sans doute leur compte : ils parviendront à réussir des frappes puissantes et des centres travaillés, mais il faudra qu'ils s'investissent beaucoup pour un plaisir somme

toute réduit.

Les équipes de la Coupe du Monde sont présentes, et toutes les options permettent de configurer le placement et les orientations de vos joueurs sur le terrain. À mi-chemin entre arcade et simulation, ISS ne prend pas vraiment parti. Et la maniabilité risque fort de décourager le plus tenace des joueurs.



76%



les plus

- les graphismes détaillés
- les grandes équipes

les moins

- la jouabilité
- les modes de jeu succincts

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

SSX TRICKY

SSX Tricky s'inscrit dans la lignée des titres de snowboard qui s'évertuent à proposer un maximum de plaisir et de sensations aux joueurs. Electronic Arts nous livre donc un jeu survitaminé

aux tricks et autres figures complètement déjantés. Un mode entraînement détaillé permet de bien maîtriser les commandes et de réaliser les plus incroyables figures. Les deux modes de jeu principaux demandent des réflexes et une

maîtrise de premier ordre. Le mode course simple vous oppose à des concurrents qui ne vous feront aucun cadeau. À vous de gagner la course en réalisant des acrobaties et en utilisant l'ensemble des techniques disponibles. Le défi mondial vous impose, quant à lui, une série de courses dans des décors aux couleurs chatoyantes et riches en nombreux détails graphiques. Les pistes proposent plusieurs tracés, et il faudra trouver les meilleurs raccourcis pour mettre vos adversaires dans le vent. SSX Tricky permet donc de passer quelques bons moments, mais il manque néanmoins d'innovation dans les modes et dans la réalisation.



88%



les plus

- les figures variées
- la prise en main rapide

les moins

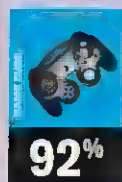
- la durée de vie
- manque d'innovations

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : EA BIG
- SNOWBOARD
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Sonic débarque sur la Game Cube ! Après des années de concurrence acharnée entre Sega et Nintendo, ça fait un peu drôle ! Voici donc la conversion d'un titre déjà paru sur Dreamcast il y a quelques mois, et qui arrive, chargé de petites nouveautés exclusives, sur la dernière-née de Nintendo... En mode solitaire, vous pourrez choisir entre les deux scénarios proposés, « hero » ou « dark ». Choisissez le camp des gentils ou des méchants pour parcourir 30 niveaux en compagnie de célèbres personnages, tels que Tails, Knuckles, ou encore Shadow. Le mode aventure disparaît au profit d'une succession de purs



niveaux de plates-formes. Ce Sonic 2 nous permet de rencontrer un nouveau personnage bien obscur en la personne de Shadow, copie conforme de Sonic mais en mauvais, qui se déplace à une vitesse hallucinante et dont les capacités n'ont pas fini de nous surprendre. Tous les personnages accessibles voient leurs capacités évoluer à mesure que vous progressez dans la partie. L'intérêt des niveaux se trouve ainsi régulièrement relancé. Les modes deux joueurs sont plus complets, et le fameux mode battle permet des parties endiablées et haletantes. Les nouvelles variantes apportent un fun indiscutable et la réalisation, sans faille, permet toutes les excentricités visuelles possibles. Chacun des niveaux de Sonic Adventure 2 Battle apporte son lot de détails graphiques. Les caméras sont parfois mal placées, mais l'ensemble réglera les possesseurs de Game Cube.



mégahit

les plus

- un rythme endiablé
- mode battle dynamique

les moins

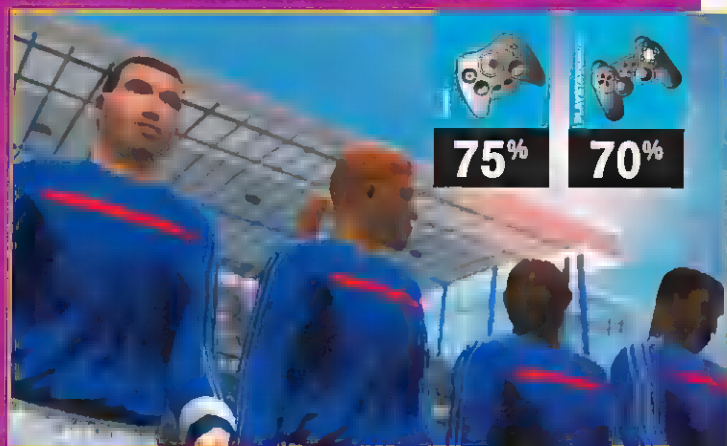
- un peu répétitif
- les bugs de caméra

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : SEGA
- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

DAVID BECKHAM SOCCER

David Beckham est le joueur vedette de la célèbre équipe de Manchester United. Sexe symbole des petites Anglaises et accessoirement centreur de rêve, ce dynamique attaquant prête (ou plutôt vend) son nom à une nouvelle simulation de football sur PlayStation 2 et Xbox. Vous pourrez ainsi participer à une véritable compétition de haut niveau et vous entraîner en compagnie des plus grands joueurs. Les plus décisives formations du football moderne sont présentes et l'ensemble des possibilités tactiques pourra satisfaire les plus pointilleux techniciens. La réalisation de ce soft, sur les deux plates-formes, est malheureusement assez légère : les détails manquent cruellement à l'appel

(notons que la version Xbox est visuellement plus aboutie, ce qui ne surprendra personne). La jouabilité - n'ayons pas peur des mots - est diablement problématique, et le plaisir s'en ressent. En définitive, voilà un titre plutôt inachevé, qui ne pourra divertir aucun hard-gamer digne de ce nom. Sorry, David.



75%

70%



les plus

- les modes de jeu nombreux
- le short de Beckham

les moins

- les graphismes fades
- la jouabilité assez problématique.

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : RAGE
- FOOTBALL
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

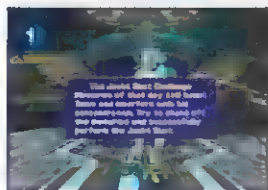
FINAL FANTASY X

Final Fantasy est enfin disponible en France. Oubliez tout ce que vous avez vu jusqu'à présent : ce dixième opus est doté de tout un tas d'innovations ! L'aventure sera longue et bourrée d'embûches. De plus, il existe une grande quantité de scénarios parallèles et de mini-jeux. Pour vous aider à commencer votre quête, voici une aide de jeu. Avec ce qui suit, vous comprendrez l'importance du Sphérier et vaincrez facilement vos adversaires dans les tournois de Blitzball. Un beau cadeau, en attendant la soluce complète le mois prochain.

Kael

LE BLITZBALL

Qu'est-ce que le Blitzball ?



Dans ce sport, les règles sont simples. Vous contrôlez une équipe de six joueurs (cinq sur le terrain plus le gardien), les matchs s'effectuant dans des aires sphériques pleines d'eau. Les points se marquent en envoyant la balle

dans la cage adverse, que vous devrez tenter d'approcher grâce à des passes rapides et précises. La durée des parties est de deux fois 5 minutes. En bref, le Blitzball est un mélange de handball, de football et de water-polo [01].

Où se rendre pour participer aux tournois...

Arrivé à Luca, vous participez à la finale d'un tournoi. Puis, vous devrez sauver Yuna. À partir de ce moment, chaque fois que vous examinerez une sphère de sauvegarde, vous ferez apparaître une option vous donnant accès à de nouveaux tournois [02].



Les paramètres

Votre barre de menus dispose de différents compteurs. Chacun a une importance bien particulière.

LES JAUGES

Les commandes diffèrent en fonction de la position de votre équipe. Les jauges aussi, par la même occasion. Vous serez alternativement en position offensive et défensive.

Attaque

Physique (HP). La jauge de physique indique le nombre de points que vous pouvez faire perdre à un adversaire. Cette jauge est de première importance car elle vous permet de mieux vous sortir des tentatives de prise de balle du ou des défenseurs, et ainsi de pouvoir shooter ou passer plus facilement [06].

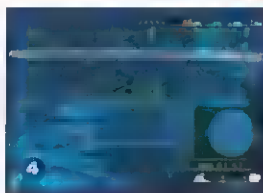


Passe (PS). Le PS détermine la distance à laquelle il vous est possible de passer la balle. Plus le coéquipier est loin, plus il faudra de points de PS. La vitesse de la balle prend également en compte cette



un œil dessus afin d'éviter tout risque de perte de balle [03].

Speed (SP). Comme vous pouvez le deviner, cette jauge



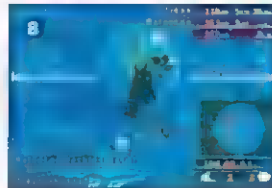
indique la vitesse des joueurs. S'ils disposent d'une grande vitesse, vos chances de victoire s'en trouvent augmentées. Lors du placement des personnages, il est recommandé de mettre les plus rapides à l'attaque [04].



Salaire. Pour chaque match, vos joueurs vous demanderont un salaire. Plus le joueur est bon, plus il coûte cher [05].

jauge. Si vous êtes trop présomptueux, vous vous ferez intercepter très facilement [07].

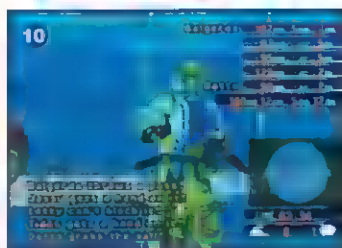
Shoot (ST). C'est la jauge décisive pour les actions. Lorsque vous pensez être suffisamment proche des buts, vous devez tirer. Plus vous avez de points ST, plus vos chances de marquer sont grandes. En effet, lorsque vous envoyez le ballon vers les buts, les points de défense du gardien adverse sont soustraits de vos ST. Si le résultat est négatif, vous ne marquez pas [08].



Défense

Attaque (AT). Grâce aux points d'attaque, vous pouvez voler la balle à l'adversaire quand il vous attaque. Si votre défenseur possède beaucoup d'AT, ses chances de dérober la balle et de repartir à l'attaque sont plus grandes ; à l'inverse, si votre perso est faible en AT, l'adversaire passera sans peine [09].

Cutoff (CU). Cette jauge vous sera utile pour vos interceptions. En effet, lorsque l'adversaire fait une passe, vos joueurs qui se trouvent sur la trajectoire de la balle tenteront de l'attraper en plein « vol ». Si votre jauge CU est élevée, vous n'aurez aucun mal à la reprendre [10].

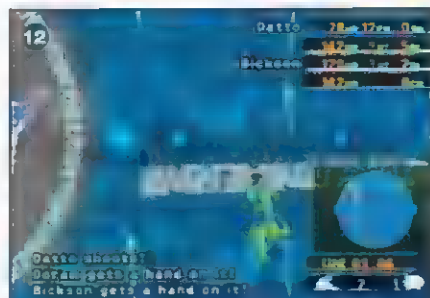


Catching (CA). Seul le gardien dispose d'une telle jauge, car, vous l'aurez compris, le CA sert à arrêter la balle en cas de Shoot. Il faut veiller à ce que vos CA soient supérieurs aux points de shoot (ST) de l'adversaire. Voilà pourquoi il est important de faire baisser les jauges de l'équipe en face [11].



TECHNIQUES DE DÉPART

Attaque : passe et shoot



Lorsqu'un de vos joueurs a la balle, pressez le bouton Carré pour faire apparaître le menu. Avancez sur l'aire de jeu tout en vous servant du radar pour connaître les positions des joueurs.

Lorsque vous voyez que l'adversaire s'approche du possesseur de la balle, effectuez une passe. Pour réussir plus facilement, choisissez un joueur qui semble ne pas être marqué et une trajectoire dénuée d'adversaires. Si, lors de la passe, votre jauge de PS tombe à zéro, la balle finira dans le décor. La passe vous coûte autant de PS que de HP, et plus la passe aura demandé de PS, plus la jauge de HP diminuera [12]. Lorsque vous vous approchez des buts, il faut tirer. Votre jauge de ST diminuera à mesure que la balle approche du gardien adverse. Plus vous êtes près des cages au moment où vous tirez, plus vos chances de marquer sont grandes. C'est pourquoi il faut faire circuler le ballon et progresser le plus vite possible. Sans, toutefois, faire durer l'action trop longtemps : vos joueurs se fatigueraient et ne pourraient plus faire grand-chose.

Défense : bien se placer



Dans une partie, vous serez autant en défense qu'en attaque. Lorsque vous êtes en défense, essayez de vous rapprocher le plus du joueur qui possède le ballon. Des attaques successives affaibliront l'adversaire qui lâchera la balle plus facilement. Une fois en face de l'adversaire, faites apparaître vos menus. Maintenant, il faut décider d'une action pour vos défenseurs. Avec vos persos proches de la balle, tentez de la subtiliser, et laissez les autres libres de leurs mouvements. Les HP de tous vos défenseurs/voleurs s'additionneront. Plus il y en a, plus vos chances de dérober le précieux ballon sont grandes [13].

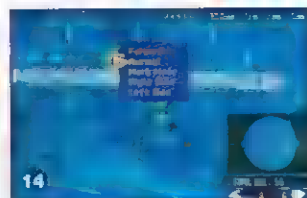
L'équipe

Pendant le match, vous aurez à gérer votre équipe tout entière. Vous pouvez laisser l'ordinateur le faire pour vous ou bien passer en commandes manuelles. La gestion automatique est surtout recommandée lorsque vous débutez (un match, pas plus). Par la suite, vous créerez vos propres combinaisons et développerez des stratégies, parfois très complexes. Ainsi, vos troupes agiront, en fonction de la situation, selon votre bon vouloir.

LES FORMATIONS

Dans la configuration par défaut, il existe quatre formations différentes.

Par la suite, avec l'expérience et la pratique, vous en ajouterez d'autres [14].



Normal. Les joueurs retournent constamment à leur place et suivent toujours la personne en possession du ballon. Cette technique très basique évite toute grosse faute. Peu importe la position de l'adversaire, il trouvera toujours quelqu'un devant lui.

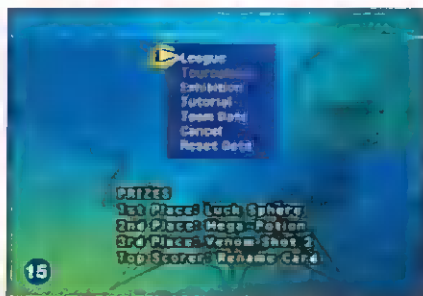
Marquage. Chacun de vos joueurs suit l'adversaire qui lui est affecté. Utilisez cette technique si vous êtes bon en interception. Cependant, si l'ordinateur parvient à vous semer, alors ses chances de marquer s'en trouvent augmentées. De même, n'utilisez cette tactique que lorsque vous menez de plus de deux points, et juste pour apprendre de nouvelles habiletés.

Droite ou gauche. Vos joueurs protègent plus un côté que l'autre. Cette technique est très efficace lors des premiers matchs. En effet, au début, l'ordinateur attaque toujours de la même manière. Par la suite, ces formations sont à proscrire.

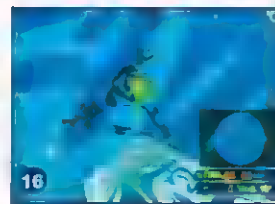
LES DIFFÉRENTS MODES

Lorsque vous entrez dans le tournoi, différents modes s'offrent à vous.

League. En terminant à la première, deuxième ou troisième place ce championnat, vous raflerez des prix. Les items à gagner sont de toute sorte. Avec de la chance, vous gagnerez des objets importants, comme un cristal permettant d'upgrader l'arme de Wakka, de nouveaux overdrives, des sphères rares ou des potions [15]. Un prix supplémentaire vous sera attribué si l'un de vos joueurs a marqué plus de buts dans la saison.



Tournoi. Le tournoi se déroule par éliminations directes successives. Les prix récompensant le vainqueur en finale ne sont pas fixés à l'avance, mais attribués de manière aléatoire. Voilà pourquoi il est conseillé de sauvegarder juste avant le tournoi. Ainsi, si l'objet ne vous plaît pas, vous pouvez toujours essayer de nouveau [16]. L'option « tournoi » ne s'active qu'à certains moments de l'aventure.



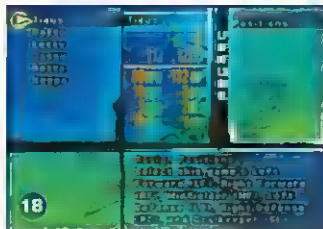
Exhibition. Ce mode est idéal pour vous entraîner au Blitzball. Vous choisissez un adversaire et l'affrontez [17]. Vous ne gagnez aucun point d'expérience dans ce mode. Les prix amassés sont minimes et pas toujours intéressants.



GÉRER SON ÉQUIPE

Une fois le mode choisi, il est temps de gérer son équipe. Différents points doivent être pris en compte. Si vous gérez parfaitement vos joueurs, il sera plus facile de gagner.

Position des joueurs



Il vous faut choisir les joueurs qui iront en arrière (trois) et en avant (deux). Le mieux à faire, pour débiter, est de placer des joueurs forts en AT sur les champs arrière gauche et droit. Vous allez le voir, l'ordinateur progresse très souvent

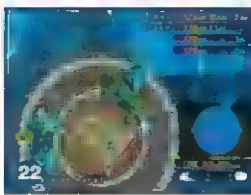
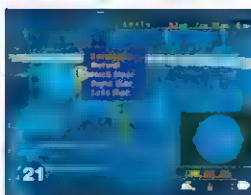
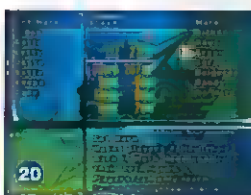
sur les côtés. Le joueur arrière centre devra disposer de beaucoup de CU et d'un peu d'AT pour venir en aide à ses collègues rapidement. À l'avant, placez Tidus, qui sera votre marqueur principal. C'est lui qui obtiendra le plus rapidement des attaques spéciales. Alliez-lui un joueur puissant et, surtout, rapide : ses SP vous permettront de revenir en arrière très rapidement en cas de contre-attaque [18].

Gérer les habiletés

Il faut maintenant donner des capacités (cinq au maximum) à chacun de vos joueurs. Au cours des premiers matchs, seul Tidus est capable de les utiliser ; par la suite, les autres persos pourront en apprendre (voir ci-après). Développez, donc les capacités d'attaque et les attaques empoisonnées de vos avants, et boostez celles de défense de vos arrières. Vous serez ainsi parfaitement armé pour les matchs [19].



Apprendre les habiletés



C'est, en fait, de l'adversaire que vos joueurs apprendront de nouvelles habiletés. Dans l'écran de gestion de l'équipe, affectez, aux joueurs que vous souhaitez voir évoluer, un adversaire à marquer (ce dernier doit, bien entendu, disposer d'une ou plusieurs aptitudes) [20]. Ensuite, pendant le match, au moment opportun, lancez le marquage [21]. Si votre adversaire lance sa super-attaque, une indication en haut de l'écran vous avertit que le moment d'apprendre est arrivé [22]. Alors, pressez X très rapidement ; si vous entendez un son, c'est que ça a marché ! Certaines habiletés sont les clés indispensables pour débloquer d'autres pouvoirs.

Comment utiliser les habiletés ?

Les habiletés s'utilisent durant les matchs. Elles s'utilisent selon



l'action en cours, automatiquement ou manuellement [23]. Cela dépend de la configuration que vous avez choisie (automatique, normal A ou normal B).



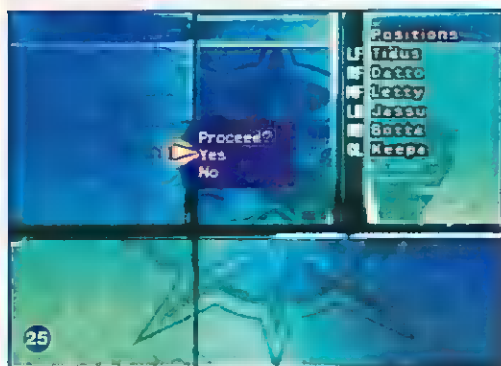
Les habiletés offensives. Lorsque vous êtes en attaque, ce sont les habiletés offensives qui sont indiquées (il suffit juste de valider, dans le menu, l'action désirée). Attention, cependant, à ne pas utiliser d'habiletés trop puissantes si vous vous trouvez loin des buts adverses, ce qui vous coûtera davantage de HP, au risque de ne pas pouvoir finir l'action. La meilleure méthode consiste à progresser sans aucune habileté, puis, avant l'action finale (Passe, puis Shoot), envoyer vos meilleures attaques.

Les habiletés défensives. Les habiletés défensives (comme le Tacle empoisonné) permettent de briser plus efficacement l'action de l'adversaire. Il vous en coûtera également du HP, ce qui peut nuire

à votre contre-attaque. Le mieux, c'est de ne les utiliser que contre les adversaires vraiment forts. Dans ce cas, si vous disposez de deux défenseurs, le premier pratiquera une défense normale, tandis que le deuxième conclura l'action par un pouvoir spécial.

Les habiletés automatiques. Les habiletés que vous choisissez d'activer au moment où vous bâtissez votre équipe resteront constamment disponibles. Elles interviendront automatiquement lorsque l'action le demandera. Elles vous coûteront, elles aussi, du HP; mais nous vous recommandons de les activer, car elles vous permettent de vous focaliser sur les attaques sans que la défense soit négligée.

Pour une équipe forte



Maintenant que le Blitzball n'a plus de secrets pour vous, il est temps de développer des stratégies personnalisées. Vous pouvez vous permettre toutes les fan-

taisies, à condition de prendre en compte les forces et les faiblesses de chacun. À vous de privilégier l'attaque ou la défense. Pour marquer des buts, vos deux avants doivent disposer d'un haut niveau de Shoot. Afin de les accompagner, placez à l'arrière un joueur à la fois rapide et très fort en passe, qui pourra mon-

ter à l'attaque rapidement: vous pourrez effectuer des actions triangulaires. Ainsi, l'ordinateur sera incapable de savoir d'où viendra le tir.

Les longues passes sont bien pratiques, mais épuisent rapidement vos joueurs. Plus la passe est courte, mieux ça vaut.

En défense, privilégiez plus l'AT que le CU. En effet, les tentatives de prise de balle ont plus de chance d'aboutir que les interceptions.

Le gardien de but doit posséder le plus grand nombre de points de CA possible. Le reste ne compte pas trop. Prenez donc un ou deux joueurs dans votre équipe et ne faites évoluer que le CA (et les habiletés qui vont avec).

Essayez de marquer le plus de buts possible avec Tidus. Il grimpera dans les levels bien plus vite que les autres joueurs, et, s'il termine meilleur marqueur de la league, c'est lui qui obtiendra le plus de bonus [25].

Dernières informations utiles

Les maladies

Pendant les matchs, les joueurs peuvent attraper trois maladies: Venom, Nap ou Wiser. Ces maux affectent de manière considérable leurs capacités.

Venom. Le joueur ne peut plus récupérer son HP. Il lui est de même impossible d'utiliser des attaques spéciales.

Nap. Le Nap réduit de manière considérable toutes les stats de votre perso. Votre meilleur élément peut facilement devenir la brebis galeuse de l'équipe.

Wiser. Le joueur affecté perd toute mobilité. Il est comme endormi. Il se réveillera seulement à la fin de la mi-temps ou lorsqu'un but sera marqué.

L'expérience

À la fin de chaque rencontre, vos joueurs gagneront des points d'expérience qui leur permettront de faire monter leurs stats. Les points d'expérience de l'équipe augmenteront tous les cinq matchs [26].

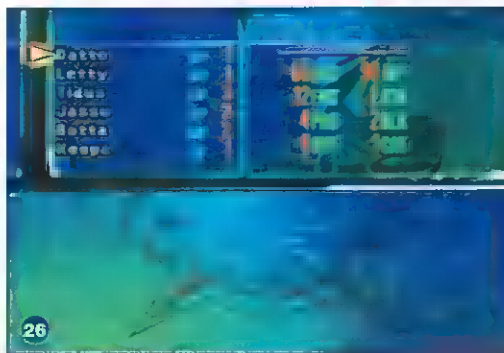




Tableau des habiletés

Coût en HP Effets

Jekt shot	120	+5 ST permet de passer deux défenseurs
Jekt shot 2	999	+10 ST permet de passer trois défenseurs et la balle devient invisible
Sphère shot	90	+3 ST shoot puissant
Venom shot	20	+3 ST 40 % de chances d'empoisonnement
Venom shot S	35	+5 ST 70 % de chances d'empoisonnement
Venom shot X	100	+7 ST 100 % de chances d'empoisonnement
Nap shot	45	+3 ST 40 % de chances de sommeil
Nap shot S	90	+5 ST 70 % de chances de sommeil
Nap shot X	350	+7 ST 100 % de chances de sommeil
Wiser shot	30	+3 ST 40 % de chances de faire baisser le CU ou le CA
Wiser shot S	180	+5 ST 70 % de chances de faire baisser le CU ou le CA
Wiser shot X	350	+7 ST 100 % de chances de faire baisser le CU ou le CA
Venom pass		+3 PS 30 % de chances d'empoisonnement
Venom pass S	120	+5 PS 60 % de chances d'empoisonnement
Venom pass X	350	+7 PS 100 % de chances d'empoisonnement
Nap pass	40	+3 PS 30 % de chances de sommeil
Nap pass S	200	+5 PS 60 % de chances de sommeil
Nap pass X	510	+7 PS 100 % de chances de sommeil
Wiser pass	40	+3 PS 30 % de chances de faire baisser le HP, l'AT ou le CU du défenseur
Wiser pass S	180	+5 PS 60 % de chances de faire baisser le HP, l'AT ou le CU du défenseur
Wiser pass X	400	+7 PS 100 % de chances de faire baisser le HP, l'AT ou le CU du défenseur
Volley shot	10	50 % de chances de cadrer son tir après une déviation
Volley shot S	40	75 % de chances de cadrer son tir après une déviation
Volley shot X	100	100 % de chances de cadrer son tir après une déviation
Venom tackle	30	+3 AT 40 % de chances d'empoisonnement
Venom tackle S	70	+5 AT 70 % de chances d'empoisonnement
Venom tackle X	160	+7 AT 100 % de chances d'empoisonnement

Coût en HP Effets

Nap tackle	40	+3 AT 40 % de chances de sommeil
Nap tackle S	90	+5 AT 70 % de chances de sommeil
Nap tackle X	180	+7 AT 100 % de chances de faire baisser le HP, l'AT ou le CU du défenseur
Wiser tackle	8	+3 AT 40 % de chances de faire baisser le HP, la PS ou le ST de l'attaquant
Wiser tackle S		+5 AT 70 % de chances de faire baisser le HP, la PS ou le ST de l'attaquant
Wiser tackle X	250	+7 AT 100 % de chances de faire baisser le HP, la PS ou le ST de l'attaquant
Brain tackle	Auto	40 % de chances d'absorber 30 HP
Brain tackle S	Auto	70 % de chances d'absorber 150 HP
Brain tackle X	Auto	100 % de chances d'absorber 500 HP
Tackle kaihi	40	40 % de chances d'éviter une attaque
Tackle kaihi S	170	70 % de chances d'éviter une attaque
Antivenom	5	50 % de chances de se protéger de Venom
Antivenom X	50	100 % de chances de se protéger de Venom
Antinap	40	50 % de chances de se protéger de Nap
Antinap X	210	100 % de chances de se protéger de Nap
Antiwiser	30	50 % de chances de se protéger de Wiser
Antiwiser X	200	100 % de chances de se protéger de Wiser
Antidrain	10	50 % de chances de se protéger de Drain
Antidrain X	300	100 % de chance de se protéger de Drain
Spin Ball		réduit les chances d'arrêt du gardien
Sticky glove		augmente le CA du gardien
Scout mode	5	augmente l'agressivité de votre équipe
Battle mode	10	60 % de chance de baisser le niveau de l'équipe rencontrée
Vile Venom	30	augmente la puissance de Venom
Vile Wiser	30	augmente la puissance de Wiser
Rogen	50	augmente la vitesse de régénération du HP
Mozamesukkiri	180	50 % de chance d'augmenter rapidement les stats
High risk	300	double l'expérience gagnée
Kyunken	30	baisse le nombre de HP nécessaire pour les passes et les shoots
Gamble	300	50 % de chance d'augmenter ses paramètres
Kneppower	30	60 % des habiletés du gardien activées

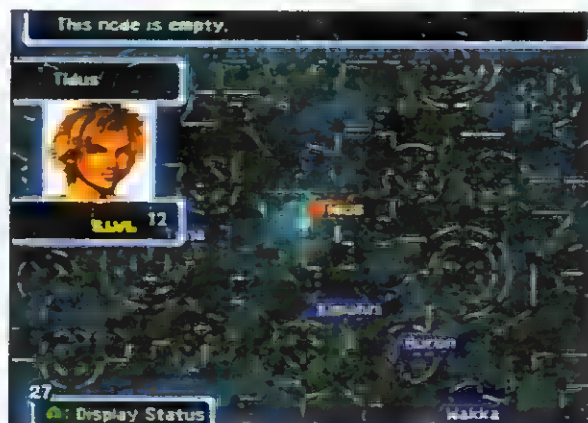
Recruter. Passé un certain nombre de matchs, il sera nécessaire de recruter de nouveaux joueurs. Pour trouver la perle rare, il va falloir parcourir le monde. Lorsque vous vous trouvez devant un joueur potentiel, parlez-lui et commencez à marchander. Parfois, la future recrue exigera que votre équipe ait effectué un certain nombre

de matchs. C'est la première condition, l'autre étant, bien entendu, monétaire. Pour chaque rencontre, il faudra payer le joueur. En cas de manquement, il s'en ira. Ne prenez donc pas de joueurs trop coûteux au départ. Pour gagner de l'argent et les payer, c'est simple : il faut remporter des matchs.

LE SPHÉRIER

Qu'est-ce que le Sphérier ?

Le Sphérier remplace le tableau d'expérience des autres Final Fantasy. C'est grâce à ce tableau que vos personnages deviendront plus puissants. Ils verront leurs stats augmenter, apprendront de nouveaux pouvoirs et se doteront d'aptitudes spéciales. Le Sphérier est un tableau constitué de cases reliées entre elles. Vos personnages se déplacent dessus grâce aux S-level et posent des sphères sur les cases à activer. Pour placer une sphère, il faut que le personnage soit sur une case ou juste à côté, et qu'il dispose des sphères appropriées. Sur le Sphérier, vos persos se promènent séparément, ils se développeront donc individuellement [27].



Sphérier, mode d'emploi

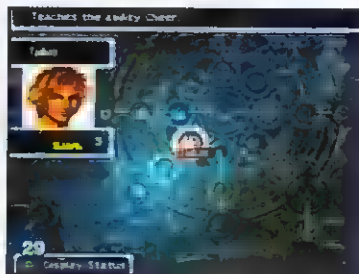
Avant d'accéder au Sphérier, il faut au préalable amasser du S-level et des sphères. Le S-level ne s'obtient qu'en combattant. À la fin de chaque affrontement, vous obtenez de l'expérience qui se transforme en S-level. Les sphères, quant à elles, s'obtiennent soit à l'issue des combats, soit en fouillant dans les divers recoins du monde [28]. Lorsque vous disposez de ces deux éléments, vous pouvez vous rendre dans le Sphérier. Vous progressez d'une case par point de S-level. Une fois sur la bonne case, vous pouvez y déposer une sphère afin d'activer l'aptitude indiquée. Par contre, selon la nature de la case convoitée, ce sera une sphère ou une autre qu'il faudra utiliser (voir plus bas). Les possibilités d'évolution sont multiples

(augmentation du PH, du MP, nouveaux pouvoirs, augmentation du niveau d'attaque, de défense, plus de vitesse...). Pour le début du jeu, il est recommandé d'activer le plus de sphères possibles et de ne pas convoiter ce qui est hors de portée. Boostez vos persos le plus rapidement possible. Les combats ultérieurs vous rapporteront encore plus de sphères et de S-level.



Les sphères « normales » et S-level

Dans le jeu, il existe différentes sortes de sphères : quatre normales et vingt-trois spéciales. Les quatre dites « normales » permettent d'activer pratiquement toutes les cases. Voilà ce que chacune peut activer [29] :



Sphère de puissance (Power Sphere)

- ❑ Les cases de force
- ❑ Les cases de défense
- ❑ Les cases de HP

Sphère de magie (Mana Sphere)

- ❑ Les cases de magie
- ❑ Les cases de puissance magique
- ❑ Les cases de défense magique

Sphère de vitesse (Speed Sphere)

- ❑ Les cases d'agilité
- ❑ Les cases de dextérité
- ❑ Les cases évaison

Sphère d'habileté (Ability Sphere)

- ❑ Les cases Skills
- ❑ Les cases d'attaques spéciales
- ❑ Les cases de pouvoirs magiques

Les autres sphères importantes sont les sphères de level (de 1 à 4). En effet, certaines parties du Sphérier sont bloquées par des cases spéciales. Ces sphères fonctionnent comme des clés permettant d'ouvrir les portes de différents niveaux. Elles peuvent s'utiliser à tout moment. Par contre, elles sont rares et doivent donc être utilisées à bon escient (par exemple, pour débloquent un pouvoir qui peut s'avérer utile pour la suite de l'aventure) [30].



Les autres sphères

Les sphères spéciales sont rares. Elles permettent plusieurs choses, comme changer la nature d'une case ou atteindre à distance une case précise sans recourir au S-level. Elles s'obtiennent de la même manière que les autres, en cherchant dans les diverses cachettes du monde ou en tuant des monstres.

Sphère de chance : active les cases chance.

Sphère d'aptitude : permet d'activer une habileté ou un pouvoir déjà possédé par un autre perso.

Sphère spéciale : permet d'activer une attaque spéciale déjà possédée par un autre perso.

Sphère de Skill : permet d'activer un Skill déjà possédé par un autre perso.

Sphère de magie blanche : permet d'activer une magie blanche déjà possédée par un autre perso.

Sphère de magie noire : permet d'activer une magie d'attaque déjà possédée par un autre perso.

Master Sphère : permet de réactiver n'importe quelle case déjà possédée par un autre perso.

PH Sphère : transforme une case blanche en case « PH+300 ».

MP Sphère : transforme une case blanche en case « MP+40 ».

Sphère de force : transforme une case blanche en case « Force+4 ».

Défense Sphère : transforme une case blanche en case « Défense+4 ».

Magique Sphère : transforme une case blanche en case « Magie+4 ».

Magique défense Sphère : transforme une case blanche en case « Défense Magique+4 ».

Sphère d'agilité : transforme une case blanche en case « Agilité+4 ».

Sphère d'évasion : transforme une case blanche en case « Evasion+4 ».

Sphère de Dextérité : transforme une case blanche en case « Blesse+4 ».

Sphère de Chance : transforme une case blanche en case « Chance+4 ».

Sphère de vide : efface l'habileté d'une case (à éviter).

Sphère de retour : permet au personnage de revenir en arrière sur le Sphérier.

Sphère d'amitié : permet à un personnage d'utiliser le S-level d'un autre.

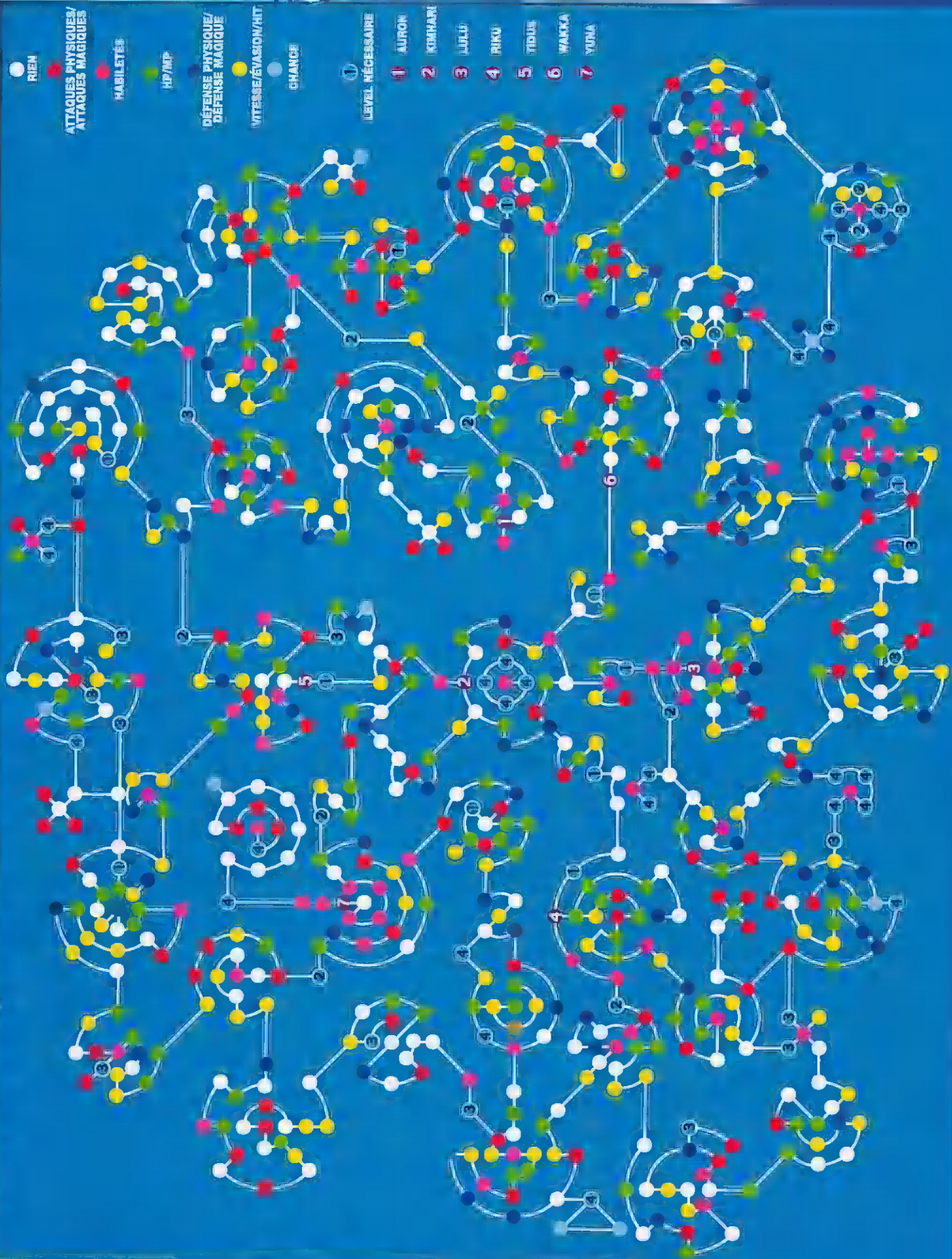
Sphère de téléportation : permet de téléporter un personnage sur n'importe quelle case déjà activée par lui-même.

Sphère de voyage : permet à un personnage de se téléporter n'importe où sur le Sphérier.



Carte du Sphérier

Pour vous aider à mieux vous repérer dans cet immense tableau, voici un aperçu général du Sphérier. Vous y trouverez la nature de chaque case, la position de départ des personnages ainsi que les habiletés qu'il est possible d'obtenir.



Derniers conseils

Comme évoqué plus haut, inutile d'essayer d'atteindre les sphères d'habileté ou de skills immédiatement. Vous ne feriez que perdre du temps et de l'énergie. Commencez d'abord par augmenter les sta-

tistiques de tous vos personnages grâce aux cases qui les entourent. Voici ce que vous devez préférer (en dehors des habiletés) pour chacun des personnages...

Auron : PH, Défense et Agilité.

Kimhari : Vitesse, PH et Force.

Lulu : MP, Magie et Force magique.

Riku : Dextérité, Agilité et Chance.

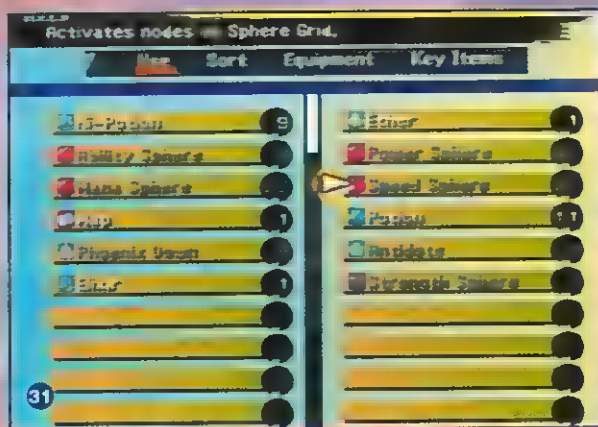
Wakka : Force, Dextérité, Agilité et PH.

Tidus : Force, Défense, PH, Agilité et Dextérité (il fera beaucoup de combats seul).

Yuna : Magie, Puissance magique, Défense, et Défense magique.

Tous les persos peuvent apprendre toutes les habiletés. Aussi, répartissez-les bien afin que tous puissent avoir de quoi se défendre. Utilisez vos Master

Spheres seulement pour les grosses habiletés. Ce genre de sphères est extrêmement rare. Utilisez-les donc avec parcimonie [31].



LE MEILLEUR DE LA GAME CUBE

L'arrivée de la Game Cube le 3 mai dernier était accompagnée de la sortie de nombreux jeux de qualité variable. Pour acheter malin et ne pas jeter ses euros par la fenêtre, nous vous proposons une sélection de titres incontournables, ainsi qu'une liste des prochains hits à venir sur la nouvelle console de Nintendo.

ÉDITEUR: NINTENDO / DÉVELOPPEUR: NINTENDO

LUIGI'S MANSION

Luigi's Mansion est un jeu d'aventure qui se déroule exclusivement dans un manoir. Votre rôle: retrouver votre frère Mario qui a disparu dans l'une des nombreuses salles de la bâtisse. Pour cela, fouillez

chaque recoin de la maison à la recherche d'indices en tout genre, mais aussi de clés vous permettant de franchir les portes verrouillées. Tout ira pour le mieux dans le plus beau des manoirs si ce dernier

n'était pas hanté! Heureusement, équipé d'un aspirateur, tel un Ghostbuster, vous allez pouvoir gober les fantômes et continuer votre quête en toute sérénité. ■



ÉDITEUR: UBI SOFT / DÉVELOPPEUR: LUCASARTS

STAR WARS ROGUE LEADER

La sortie toute récente de l'épisode 2 de Star Wars ne peut que vous encourager à acheter ce jeu. Regroupant la plupart des séquences de la première trilogie, vous incarnez le jeune Luke Skywalker. À bord de nombreux vaisseaux de la nouvelle République, différentes missions vous attendent: l'attaque de l'Étoile Noire, le survol de la planète Hoth, la destruction de croiseurs Impériaux, mais aussi la cité des Nuages... Rien n'a été négligé dans ce shoot'em up extraordinaire. On en prend plein les yeux, et aussi plein les oreilles! ■



ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : NINTENDO

PIKMIN

Pikmin appartient à un genre très particulier dans l'univers des jeux. Mieux, c'est carrément un concept ! Vous incarnez le capitaine Olimar, qui, suite à un crash sur une planète inconnue, est chargé de récupérer trente pièces mécaniques de son vaisseau spatial afin de retourner chez lui. Pour cela, l'aide de petites créatures, les Pikmin, est impératif. À vous de leur donner des ordres précis et de gérer leur reproduction. Plus on est de fous, plus on rit. ■



ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : NINTENDO

SUPER SMASH BROS

Lancé il y a quelques années sur Nintendo 64, Super Smash Bros a choisi de faire son retour sur Game Cube. Voici un jeu de combat qui permet d'incarner la plupart des personnages stars de Nintendo : Mario, Yoshi, la princesse Zelda, Link, mais aussi Pikachu ou encore Samus... À travers les niveaux, également tirés des plus grands jeux de Nintendo, votre rôle consiste à faire tomber vos adversaires hors de l'arène pour remporter le match. Simple, drôle, et comme toujours chez Nintendo, doté un gameplay parfait. ■



ÉDITEUR : ACCLAIM / DÉVELOPPEUR : CRITERION

BURNOUT

Voici une simulation de courses en ville qui risque d'en retourner plus d'un. Les circuits, à l'inverse de la plupart des simulations classiques, se font dans de gigantesques villes. Avec tous les dangers que cela implique : circulation à double sens,

feux rouges, embouteillages et autres tracasseries de ce genre. Une jauge spéciale, le burnomètre (ça ne s'invente pas), permet d'enclencher un turbo et d'atteindre ainsi des vitesses démentielles. Gare à la casse ! ■



ÉDITEUR: NINTENDO / DÉVELOPPEUR: NINTENDO

WAVE RACE BLUE STORM

Cette suite du premier épisode sorti sur Nintendo 64 atteint sur Game Cube une qualité graphique rarement vue sur console. Le rendu de l'eau est magnifique. Courses contre la montre, championnat, figures imposées... Une très bonne simulation de moto-jet. ■



ÉDITEUR: INFOGRAMES / DÉVELOPPEUR: SEGA

CRAZY TAXI

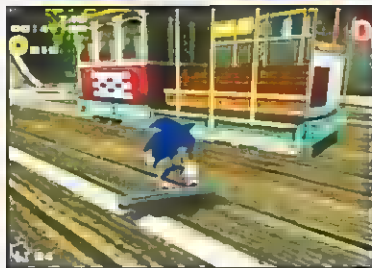
Après la Dreamcast et la PlayStation 2, voici débouler en force sur Game Cube la simulation de taxi la plus folle du moment. Dans les rues de San Francisco, embarquez vos clients et menez-les à l'autre bout de la ville en temps et en heure. Musiques rythmées et animations à couper le souffle. ■



ÉDITEUR: INFOGRAMES / DÉVELOPPEUR: SEGA

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE MODE

Sonic, le hérisson le plus célèbre de l'univers des jeux vidéo, arrive dans une nouvelle aventure. Ce jeu de plate-forme haut en couleur propose les animations les plus fluides et les plus rapides du moment. De nouveaux personnages sont proposés, mais aussi des modes de jeu inédits à ce jour. ■



ÉDITEUR: INFOGRAMES / DÉVELOPPEUR: SEGA

SUPER MONKEY BALL

Voici un jeu qui n'est pas commun: faites évoluer une boule dans différents labyrinthes, de formes et de tailles différentes, suspendus dans l'espace, et faites-lui franchir la ligne d'arrivée sans égratignure. Une centaine de niveaux à la difficulté variable sont disponibles. Amusant et parfaitement réalisé. ■



FUTURS HITS

Zelda

Le prochain Zelda est attendu pour Noël. Link est de retour dans une aventure inédite au look radicalement différent des précédents épisodes.



Mario Sunshine

Disponible cet été au Japon, il faudra attendre la rentrée prochaine pour jouer ce nouveau Mario qui, selon son créateur, comporte d'énormes surprises.



Metroid Prime

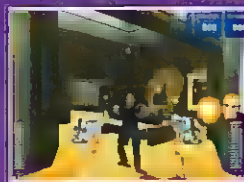
NES, Super Nintendo et maintenant Game Cube. Le héros est de retour dans un jeu d'aventure-action désormais tout en 3D, façon Doom-like.

Resident Evil

Premier épisode d'une longue série, Resident Evil (Biohazard) plonge le joueur dans une aventure terrifiante où zombies et monstres génétiques vous mèneront la vie dure.

Die Hard Vendetta

Dans ce Doom-like basé sur le film Piège de cristal, jouez avec Bruce Willis à travers les étages de la tour Nakano et explosez tous les terroristes que vous rencontrez.



ET TOUS LES AUTRES...

LES JEUX ACTUELLEMENT DISPONIBLES

Titre	Éditeur	Genre	Intérêt
Batman Vengeance	Ubi Soft	Action	★★★★★
Bloody Roar Primal Fury	Activision	Bastion	★★★★★
Coupe du Monde Fifa 2002	EA	Football	★★★★★
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	Simulation	★★★★★
Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Plates-formes	★★★★★
ESPN Winter Sports	Konami	Sports d'hiver	★★★★★
ISS 2	Konami	Football	★★★★★
Tarzan Freeride	Ubi Soft	Action	★★★★★
Tetris World	THQ	Réflexion	★★★★★
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Simulation	★★★★★
Universal Studios	Kemco	Découverte	★★★★★

LES JEUX DISPONIBLES SOUS PEU

Titre	Éditeur	Genre	Intérêt
24 H du Mans	Infogrames	Course Auto	★★★★★
F1 2002	EA	Simulation F1	★★★★★
Gauntlet Dark Legacy	Ubi Soft	Action	★★★★★
NBA Courtside	Nintendo	Basket Ball	★★★★★
NHL Hitz 2002	Ubi Soft	Hockey	★★★★★
Spiderman the Movie	Activision	Beat'em up	★★★★★
SSX Tricky	EA	Simulation ski	★★★★★
Virtua Striker 3	Infogrames	Football	★★★★★

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUVEAUTÉS - ACTUALITÉS
BOUTIQUE EN LIGNE - TESTER...
WWW.SCOREGAMES.COM
36-15 SCOREGAMES
08 92 685 686

NOUS RACHETONS CASH
TOUS VOS
JEUX VIDEO

VOIR MODALITÉS EN MAGASIN

LISTE DES MAGASINS

Paris

- **BT LAZARE** (974)
8 RUE D'AMSTERDAM
T 01 53 320 320
- **JOURNÉE** (974)
48 RUE DES FOSSÉS SAINT BERNARD
T 01 43 23 59 59
- **ST MICHEL** (974)
56 BOULEVARD ST MICHEL
T 01 43 25 85 55
- **YANGUARD** (974)
365 RUE DE VAUBERD
T 01 53 688 688
- **VICTOR HUGO** (974)
137 AVENUE VICTOR HUGO
T 01 44 05 00 55

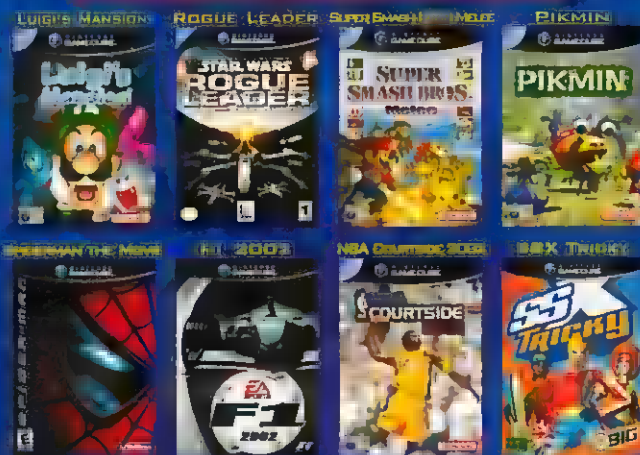
Région Parisienne

- **CHÉLLES**
C. COIAL CHÉLLES 2 - N34
T 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL**
C. COIAL ART DE VIVRE NIV. 1
T 01 39 08 11 60
- **PLAISIR**
C. COIAL PLAISIR SABLON
T 01 46 735 735
- **VERSAILLES**
10 RUE DE LA PAROISSE
T 01 39 50 51 51
- **VALLEY**
27, AVENUE DE L'EUROPE
T 01 30 700 500
- **CRETEIL VILLAGE**
C. COMMERCIAL VILLAGE A5
T 01 60 86 28 28
- **ANTONY**
25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20
T 01 46 565 666
- **BOULOGNE**
60 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10
T 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE**
C. COIAL LES QUATRES TEMPS
RUE DES ARCADES EST - NIV. 2
T 01 47 73 00 13
- **ASNIERES BOIS ROIS**
C. COIAL PARINOS - NIV. 1
T 01 48 48 57 39 39
- **MONTREUIL**
C. COIAL LA GRANDE PORTE
T 01 48 97 05 54
- **PANTIN**
63 AVENUE JEAN LÉVIE - N. 3
T 01 48 44 32 32
- **ST DENIS**
C. COIAL ST DENIS BASILIQUE
6 PASSAGE DES ARBALETRIERS
T 01 43 43 01 01
- **DRANCY**
C. COIAL DRANCY AVENIR
220, RUE DE STALINGRAD - N.186
T 01 43 11 37 36
- **CRETEIL VILLAGE**
C. COIAL PINCE-VENT N. 4
T 01 45 939 939
- **CRETEIL VILLAGE**
5 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
T 01 49 01 53 53
- **CRETEIL SOLEIL**
C. COIAL CRETEIL SOLEIL NIV. 1
T 01 49 56 06 06
- **MAINTENONVILLE**
30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7
T 01 43 93 1 93 1
- **FONTENAY BOIS ROIS**
C. COIAL VAL DE FONTENAY
T 01 48 76 6000
- **GENY**
C. COIAL GENY 3 FONTAINES
T 01 34 24 98 98
- **LE VAL DE LAUNAY**
C. COIAL GRAND VAL
T 01 34 69 17 96
- **BOIS ROIS**
C. COIAL CARREFOUR
T 01 30 25 04 03
- **ST BRICE**
C. COIAL CARREFOUR
OUVERTURE JUIN 2002

Provence

- **MAIRVILLE**
C. COIAL GRAND LITTORAL
T 04 91 05 83 20
- **NEUVILLE SUR CLAIN**
C. COIAL ST-CLAIR
T 02 31 951 952
- **VALENCE**
C. COIAL VALENCE 2
OUVERTURE MAI 2002
- **TOURNAI**
14 RUE TEMPONIÈRES
T 05 61 216 216
- **RENNES**
20, RUE DU MARCHEL JOFFRE
T 02 99 78 25 25
- **REIMS**
44, RUE DE TALLEYRAND
T 03 26 91 04 04
- **LEZ**
52 RUE ESQUERMOISE
T 03 20 519 559
- **BOUAI - FLEURY**
C. COIAL CARREFOUR DOUAI-FLEURY RN 43
T 03 27 98 05 05
- **COMPIÈGNE**
37, 39 COURS GUYNEMER
T 03 44 20 52 52
- **LYON**
5, RUE VICTOR HUGO
T 04 72 401 405
- **ST GENIS LAVAL**
C. COIAL ST GENIS 2
OUVERTURE JUIN 2002
- **LE MANS**
44, 48 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULE
T 02 43 23 4004
- **AMBIÈREVILLE**
C. COIAL GÉANT CASINO - Z.A. DU CHIRAC
T 04 79 31 20 30
- **AMBIÈREVILLE**
19 RUE DES JACOBINS
T 03 22 97 88 88
- **AMBIÈREVILLE**
C. COIAL ST MARCIAL - AVENUE GARIBOLDI
OUVERTURE JUIN 2002

NINTENDO GAME CUBE



XBOX



PLAYSTATION 2



GAME BOY ADVANCE



9 NOUVEAUX MAGASINS !

AVIGNON (84), MONTREUIL (93),
CRETEIL SOLEIL (94),
L'ISLE ADAM (95), PLAISIR (78),
ST BRICE (95), ST GENIS LAVAL (69),
LIMOGES (87), VALENCE (26),...



CONCOURS

Du 1er au 30 juin 2002

**JOUEZ, GRATTEZ
&
GAGNEZ !**

**3 CONSOLES
& 10 JEUX XBOX
&
30.000€**

EN BONS D'ACHAT



Retirez votre bulletin de participation dans les magasins Score-Games. Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement disponible en magasin et déposé auprès de : Études Alévèque, 55 bd de Sébastopol 75001. Voir conditions des bons d'achat en magasins.

CONCOURS

du 24 Mai au 28 Juin 2002

Concours 
4 Freestyler Bike
50 T-Shirts
50 Casquettes à GAGNER



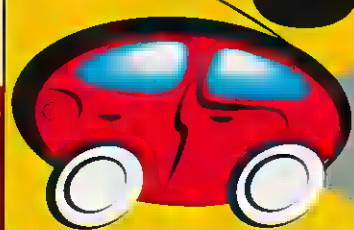
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement disponible en magasin et déposé auprès de : Études Alévèque, 55 bd de Sébastopol 75001. Voir conditions des bons d'achat en magasins.

COMMANDE SUPÉRIEURE À **50€** FRAIS DE PORT GRATUITS
VENTE PAR CORRESPONDANCE

LES PRIX AFFICHÉS
SONT VALABLES
UNIQUEMENT EN VPC
DANS LA LIMITE DES
STOCKS DISPONIBLES

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE
01 46 735 720
PAR FAX
01 46 735 721
PAR MINITELE
36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET
SCOREGAMES.COM

CONSOLE PLUS MARS 2002



SALON d'ESSAIS

Auto Plus

et de la prévention

25 constructeurs - 300 modèles

Du 7 au 10 juin 2002
Circuit de Linas-Montlhéry

C'EST VOUS
qui conduisez !

De 9h à 19h

Prix d'entrée : 20€ (essayer-visiteur) - 8€ (visiteur)

Renseignements et prévente sur www.autoplus.fr



MICHELIN

CARVANTIS
a LeasePlan Company



AUTOSUR
CONTROLE TECHNIQUE AUTOMOBILE



MISSION PREVENTION ET SECURITE
ROUTIERES DANS LES ARMÉES

tips

Action Replay, cheat codes, astuces...

STAR WARS: JEDI STARFIGTER

Voilà maintenant deux mois que les Tips des lecteurs ne paraissent plus dans cette rubrique. L'actualité des jeux vidéo étant extrêmement riche ces derniers temps, nous avons décidé de laisser la place aux nouveautés et de suivre les sorties. Mais sachez que vous pouvez toujours nous envoyer vos suppliques et que nous les publierons très bientôt.



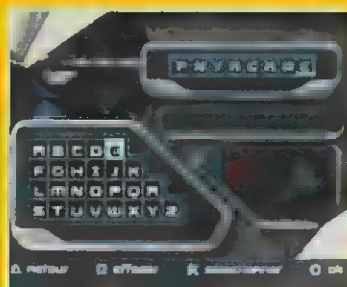
STAR WARS : JEDI STARFIGHTER



La folie Star Wars continue ! Starfighter a le mérite de proposer une bande-son magnifique (comme d'habitude), mais aussi un mode 2 joueurs très sympathique. Une fois de plus, vous êtes aux commandes des vaisseaux mythiques de la saga de George Lucas. Les codes qui suivent vous permettant de débloquent encore plus de choses dans ce titre déjà riche, et d'arriver à la fin plus facilement.

MASTER CODE

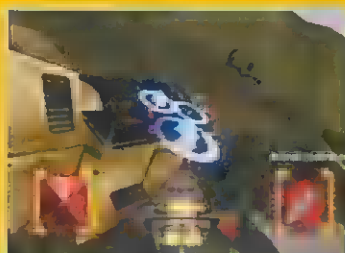
Entrez le code suivant :
PNVRCAD



Ce code débloquent pratiquement tout le jeu.

AVOIR LE MARA JADE'S Z-95 HEADHUNTER

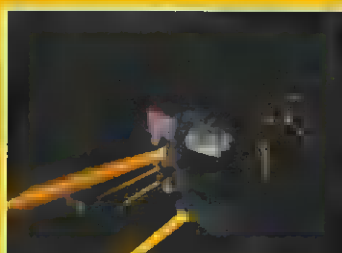
Entrez le code suivant :
HEADHUNT



Ce vaisseau dispose de missiles puissants et d'un double laser.

NOUVEAUX ANGLES DE CAMÉRA

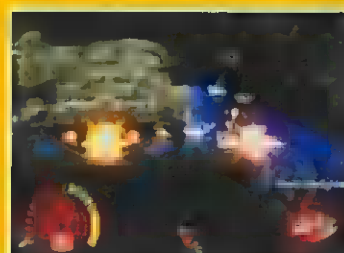
Entrez le code suivant :
DIRECTOR



Pressez Select pour changer l'angle et utilisez R1 pour zoomer.

MESSAGE DES PROGRAMMEURS

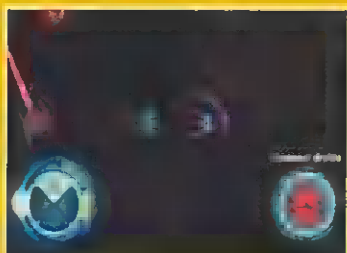
Entrez le code suivant :
MAGGIE



Les programmeurs vous parlent.

INVINCIBILITÉ

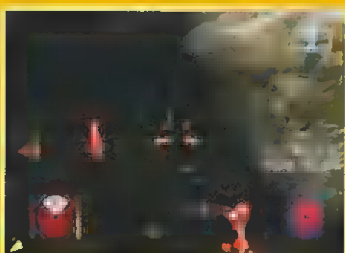
Entrez le code suivant :
QUENTIN



Vous ne pouvez plus être touché.

SUPPRIMER LES INFORMATIONS DU COCKPIT

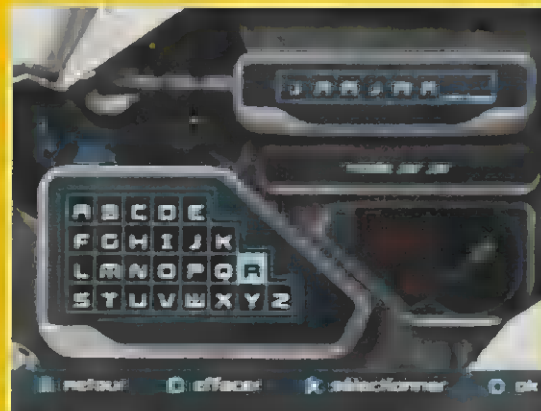
Entrez le code suivant : NOHUD



La visibilité est bien meilleure ainsi.

COMMANDES INVERSÉES

Entrez le code suivant : JARJAR



Difficile de contrôler les vaisseaux.



0892688477

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

0960 70 933

3617TIPS

Tips et solutions par MINTEL

Mise à jour permanente !

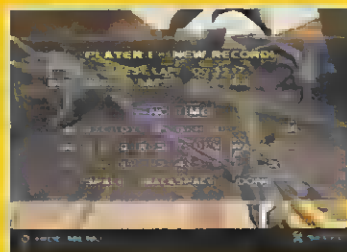
STAR WARS : RACER REVENGE



Voici donc la suite du jeu s'inspirant de la course de pods de Star Wars : La Menace Fantôme. Il faut une fois de plus affronter les meilleurs pilotes de la galaxie sur des tracés hallucinants. La victoire n'est pas certaine, surtout avec les codas qui suivent qui corseront de manière considérable la difficulté. Par chance, d'autres vous permettront de tout débloquent. Merci qui ?...

CHEAT MODE

Allez dans le tableau des records (meilleur tour, meilleure course ou plus de KO), et entrez le nom suivant : NO TIME



Ce code est indispensable pour la suite.

TOUTES LES PISTES

Activez le cheat mode, puis, à l'écran des menus, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : Droite, Gauche, Droite, Gauche, Rond, Carré, Rond, Carré.



Toutes les courses sont débloquentes.

MODE HARD

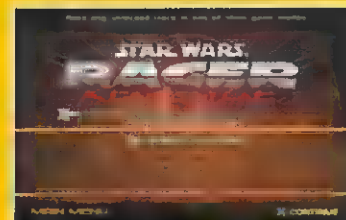
Activez le cheat mode, puis, à l'écran des menus, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 enfoncés et pressez Triangle tout suite après.



Le jeu est bien plus difficile.

OBTENIR TOUTES LES IMAGES

Activez le cheat mode, puis, à l'écran des menus, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Droite, Carré, Gauche, Rond, Bas, X, Haut, Triangle.



C'est à cet endroit qu'il faut entrer les codes.



CRAZY TAXI

Dans cette conversion du hit de la Dreamcast, il est possible de débloquent par un code le véhicule caché et de corser la difficulté du jeu. Le premier code est assez compliqué à entrer, car il faut effectuer les manipulations très rapidement. Il est conseillé de les connaître par cœur avant d'essayer.



NOUVEAU MODE

À l'écran de sélection des personnages, pressez R, relâchez, puis maintenez R enfoncé et validez avec A.



La position des clients a changé.

MODE EXPERT

À l'écran principal, maintenez L + R + Start enfoncés et maintenez-les jusqu'au choix des personnages. Progressiez dans les menus en validant avec A.



Ce mode est très difficile, car il n'y a aucune indication pour vous aider.

SUPPRIMER LES FLÈCHES

À l'écran principal, maintenez R + Start enfoncés jusqu'au choix des personnages. Progressiez dans les menus en validant avec A.



Les flèches de direction ont disparu.

SUPPRIMER LES ZONES DE DÉPÔT

À l'écran principal, maintenez L + Start enfoncés et maintenez-les jusqu'au choix des personnages. Progressiez dans les menus en validant avec A.



Les zones de dépôt ne sont plus marquées en vert.

3615 TIPS
Tipe et solutions par MINTEL

0892688477
Tipe et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et soluces
de 2 800 jeux !

PlayStation 2, Game Boy Advance, Game Boy Color



JEREMY MC GRATH



Jeremy Mc Grath est le premier jeu de motocross sur Game Cube. Comme pour la version PlayStation 2, vous pourrez effectuer toutes sortes d'acrobaties dans le désert ou sur piste. Grâce aux codes qui suivent, les sauts prendront encore plus de hauteur et vous irez beaucoup plus vite. De quoi prendre très facilement la grosse tête.

TURBO INFINI

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

Bas, Bas, Bas, L, R, Z.

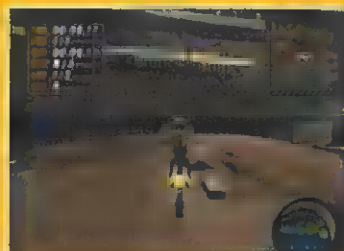


Pressez Z pour activer le boost.

PAS DE GRAVITÉ

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

Gauche, Droite, Haut, Bas, B, B, B.



L'absence de gravité permet d'effectuer des sauts spectaculaires.

MOTO REBONDISSANTE

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

Haut, Haut, Y, Y, X, X.



Les suspensions sont incroyablement souples.

GROSSES TÊTES

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

B, X, R, L, Droite.



Un tip que Philippe Bouvard va nous envier!

BATMAN VENGEANCE



Après avoir investi la PlayStation et la Xbox, le guerrier de l'ombre arrive sur Game Cube. Cette version est identique aux autres (mêmes niveaux, jouabilité et graphismes). Pour avoir de quoi vous défendre à tout moment, utilisez les codes qui suivent.



TOUS LES MOUVEMENTS

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

L, L, R, R, L, R, L, R.



Tous les coups sont disponibles.

MENOTTES INFINIES

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.



Les menottes sont bien pratiques.

BATLAUNCHER INFINI

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

Y, X, Y, X, L, R, L, R.

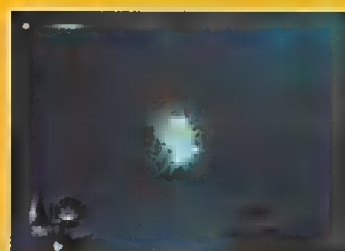


Utilisez cette arme autant qu'il vous plaît.

BATRANGS INFINIS

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

L, R, Y, B, L.



C'est l'arme fétiche de Batman.



Entrez les codes à cet écran.

INVENTAIRE COMPLET

À l'écran des menus, effectuez les manipulations suivantes:

L, R, Y, Y.

3617 TIPS

Route Tips par FAX COURRIER

Plans, astuces, solutions
directement par FAX!

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU
AÏE, UN MOT DE PASSE
'RAME CETTE CAISSE
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ
PLUS DE MUNITIONS
DUR À BATTRE, LUI
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?

avec astuces

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AH MAIS JE LE CONNAIS!
TIENS? UN TURBO!
LA PORTE EST OUVERTE
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DÉSINTÉGRÉ, LUI
YES! 5 CIRCUITS SHADOW
DÉCOINCÉ

3615 astuces

☎ 0892 70 41 41

 ☎ 0900 70 200

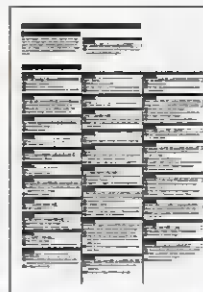
NOUVEAU! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE:
LOGO ET SONNERIES JEUX VIDEO!

0899 707 303

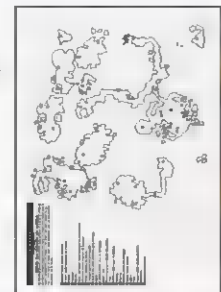
 www.mobiles.fr  **3617 MONMOBILE**

NOUVEAU

Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



Exemple: Metal Gear Solid 2,
Synthèse de la solution.



Exemple: Final Fantasy VI,
La carte!

3617 ASTFAX

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 600 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE



Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - **3615 astuces** - ou téléphone - **0892 70 41 41**.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2



Dave Mirra que ce soit sur Xbox, PlayStation ou Game Cube regorge de tips en tout genre. Voici donc la très longue liste (non exhaustive) de tips pour la version GC. Ils vous permettront d'activer des tas de choses pour votre plus grand plaisir. À vous les tricks de folie, les cinématiques fabuleuses et les bikers les plus malades. Votre jeu de BMX se dote d'un nouveau visage avec les manipulations qui suivent.

MASTER CODE

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Haut, Droite, Bas, Gauche, Droite, Droite,
Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche,
Droite, Droite, Bas, B.



La plupart des bonus du jeu (riders, pistes...) sont débloqués.

TOUS LES NIVEAUX

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas, B.



Tous les niveaux sont débloqués.

Note : les codes qui suivent vous permettent de booster les données de votre personnage préféré.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE AMISH GUY

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Bas,
Droite, Droite, B.

AVOIR MIKE DIAZ

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite,
Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite, B.



Mike Diaz est le nouveau petit prodige du BMX.

TOUTES LES AIRES DE L'ÉDITEUR DE PARCS

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut,
Bas, Droite, Gauche, Gauche, B.



Vous pourrez créer où vous le désirez.

AVOIR LE VÉLO DE COLIN MACKAY

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Droite,
Droite, Haut, B.

AVOIR LE NIVEAU DE COLIN MACKAY

À l'écran principal, effectuez les

AVOIR AMISH GUY

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite,
Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, B.



Voici le personnage le plus drôle du jeu.

TOUS LES OBJETS DE L'ÉDITEUR DE PARCS

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut,
Haut, Bas, Droite, Droite, B.



Vous pouvez créer le parc de vos rêves.

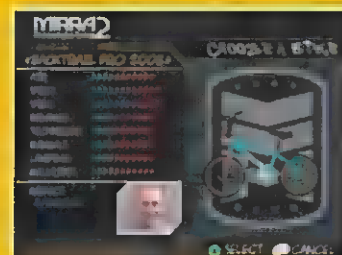
manipulations suivantes:
Haut, Haut, Droite, Gauche, Haut, Droite,
Droite, Haut, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE COLIN MACKAY

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Gauche, Droite, Droite, Haut, Gauche,
Droite, Droite, Haut, B.

AVOIR TOUS LES VÉLOS

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Bas,
Droite, Bas, Bas, Gauche, B.



Tous les vélos sont disponibles.

TOUTES LES SCÈNES CINÉMATIQUES

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Haut, Gauche, Bas, Droite, Gauche,
Gauche, Droite, Gauche, Haut, Bas, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE COLIN MACKAY

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas,
Bas, Droite, Haut, B.

AVOIR LA TENUE DE COMPÉTITION DE MACKAY

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Haut, Bas, Droite, Bas, Haut, Droite,
Droite, Droite, Haut, B.

AVOIR LE VÉLO DE DAVE MIRRA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:
Bas, Bas, Haut, Droite, Haut, Droite,
Haut, Haut, B.

0892688477

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

0900 70 233

3617 TIPS

Tips et solutions par MINTEL

Mise à jour
permanente!

**Vous êtes
unique
votre voiture
aussi !**



LA TUNING ATTITUDE

ADDX

**Pour les accros du tuning !
Le mag' + 1 cadeau chaque mois
= 4 € seulement**

www.addxonline.com



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 (SUITE)

AVOIR LE NIVEAU DE DAVE MIRRA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche,
Haut, Haut, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE DAVE MIRRA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Haut, Haut, Gauche,
Droite, Haut, Haut, B.

AVOIR LA TENUE DE COMPÉTITION DE DAVE MIRRA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Gauche,
Haut, Haut, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE DAVE MIRRA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut,
Gauche, Haut, Haut, B.

AVOIR LE VÉLO DE JOEY GARCIA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Gauche,
Bas, Droite, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE JOEY GARCIA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Haut, Haut, Bas, Droite,
Bas, B.

AVOIR LE NIVEAU DE JOEY GARCIA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas,
Droite, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE JOEY GARCIA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Haut, Droite, Bas, Haut,
Bas, Droite, B.

AVOIR LA TENUE DE COMPÉTITION DE JOEY GARCIA

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite,
Bas, Droite, B.

AVOIR LE VÉLO DE JOHN ENGLEBERT

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Haut,
Gauche, Gauche, B.

AVOIR LE NIVEAU DE JOHN ENGLEBERT

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas,
Gauche, Gauche, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE JOHN ENGLEBERT

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Bas,
Haut, Gauche, Gauche, B.

AVOIR LE VÉLO DE KENAN HARKIN

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite, Bas,
Bas, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE KENAN HARKIN

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite,
Droite, Bas, Bas, B.

AVOIR LE NIVEAU DE KENAN HARKIN

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut,
Bas, Bas, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE KENAN HARKIN

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Bas,
Bas, Bas, B.

AVOIR LA TENUE DE KENAN HARKIN

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Haut,
Bas, Haut, B.

AVOIR LE VÉLO DE LEIGH RAMSDELL

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Bas, Haut, Gauche, Gauche,
Bas, Gauche, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE LEIGH RAMSDELL

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche,
Droite, Bas, Gauche, B.

AVOIR LE NIVEAU DE LEIGH RAMSDELL

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Bas,
Gauche, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE LEIGH RAMSDELL

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Bas, Gauche, Gauche,
Droite, Bas, Gauche, B.

AVOIR LA TENUE DE LEIGH RAMSDELL

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, Bas,
Gauche, B.

AVOIR LA TENUE DE COMPÉTITION DE LUC-E

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Droite,
Gauche, Gauche, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE LUC-E

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas,
Bas, Droite, Haut, B.

AVOIR LE VÉLO DE MIKE LAIRD

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut,
Haut, Droite, B.

AVOIR LE NIVEAU DE MIKE LAIRD

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite,
Haut, Droite, B.

DÉBLOQUER LES TRICKS DE MIKE LAIRD

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche,
Droite, Haut, Droite, B.

AVOIR LA TENUE DE COMPÉTITION DE MIKE LAIRD

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite,
Droite, Gauche, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE MIKE LAIRD

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut,
Droite, Haut, Droite, B.

AVOIR LE VÉLO DE RICK MOLITERNO

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Bas, Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite,
Gauche, Haut, B.

AVOIR LA CINÉMATIQUE DE RICK MOLITERNO

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite,
Gauche, Gauche, Haut, B.

(À SUIVRE...)

3617 TIPS

Tout Tips par FAX ou COURRIER !

Plans, astuces, solutions
directement par **FAX!**

Print 04/04/94

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

 0900 702 11

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

seul pour
vous débarrasser

3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE Interactive 3615 0,34 €/mn
0892 0,34 €/mn
0900 0,45 €/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

Ensemble d'enceintes 2.1

Game Cube

Q u'est-ce qu'elle sera jolie, la Game Cube, perchée sur son nouveau cube ! En plus du caisson de graves (qui est en bois, et non, comme d'hab', en plastoc), le kit comprend deux mini-enceintes et un adaptateur AV. Il ne reste plus qu'à relier la console, et vous voilà à la tête d'un système qui assure dans le grave et dans l'aigu, et ce malgré ■ petitesse du pack. Le caisson fournit 8 W de puissance, alors que les satellites affichent du 3 W au compteur. La couleur des faces avant peut être

changée: deux grilles de protection de couleur grise sont enfichables à la place de celles d'origine. Le volume des enceintes et du caisson est réglable. Enfin, le pack contient aussi deux supports, ainsi que deux câbles phono. ■

Par Big Ben Interactive.

Prix: environ 60 euros.

Intérêt: ★★☆☆☆



Cordless Optical Mouse

PS2

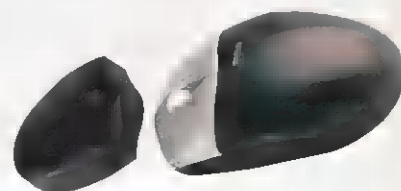
Une souris optique pour PS2, ça peut paraître un brin élitiste, mais quand on joue comme un dingue à Age of Empires ou à des FPS, cet accessoire devient vite indispensable. On regrette cependant l'absence de clavier pour bénéficier de tout le confort possible. Cette souris est sans fil et peut aussi servir sur PC ou Mac. Un capteur optique se branche sur la console et transmet les données.

La bestiole comporte trois boutons plus une molette de défilement, et elle est faite pour les gauchers comme pour les droitiers. ■

Par Saitek.

Prix: environ 61 euros.

Intérêt: ★★☆☆☆



Carte-mémoire 4 Mo

Game Cube

Une des premières cartes-mémoire non officielles est signée Datel et distribuée par Big Ben Interactive. C'est l'un des accessoires les plus indispensables pour une console de jeux. Sa capacité est de 4 Mo et sa vitesse d'accès ne souffre d'aucune *lenteur perceptible. Et si cette* capacité ne vous suffit pas, Big Ben sortira prochainement une carte de 64 Mo, c'est-à-dire 16 fois la capacité standard : de quoi sauvegarder sans problème

toutes ses parties! ■

Par Big Ben Interactive.

Prix: environ 15 euros.

Intérêt:

★★★★☆

[illegible]

Stereo Music Set

GBA

Ce gadget vous permettra de recevoir la radio en stéréo où que vous vous trouviez. On enfiche le boîtier sur le dessus de la portable, on relie le casque livré avec le set, et on écoute tranquillos ses stations préférées. Un bouton permet aussi de scanner la bande FM. La réception est bonne et, en quelques secondes, vous transformez votre GBA en radio FM. Alors, c'est pas cool, la vie ? ■

Par Saitek.

Prix : environ 12 euros.

Intérêt : ★★★★★



Action Replay

La Game Cube est à peine sortie qu'elle a déjà, elle aussi, son Action Replay. Il sera disponible en magasin cet été, mais on l'a déjà eu entre les mains. Eh bien, il fournit, d'ores et déjà, des milliers de codes pour les plus grands jeux Game Cube (Luigi's Mansion, Star Wars: Rogue Leader...). De la triche à l'état pur : des vies infinies, des armes supplémentaires, du temps à ne plus savoir qu'en faire... De quoi finir le jeu réputé

Game Cube

le plus hard. Sur le site Internet www.codejunkies.com, vous pourrez télécharger encore plus de codes, les mettre à jour et trouver des infos sur les derniers jeux. Un accessoire amoral, mais tellement indispensable ! ■

Par Big Ben Interactive.

Prix : environ 15 euros.

Intérêt : ★★★★★



Support de rangement

C'est fait ! La Game Cube trône dans votre chambre, et déjà, c'est le bordel... Les câbles traînent partout, les CD de jeu sont éparpillés par terre et votre carte-mémoire est introuvable. Avec ce kit de rangement, vous allez pouvoir tout regrouper grâce à quelques astuces sympa. Le socle (dispo en noir ou en violet, bien sûr), est muni de quatre ergots qui permettent de stabiliser la console. Une trappe s'ouvre à l'arrière pour

Game Cube

ranger les câbles ; de chaque côté, deux compartiments accueillent jusqu'à quatre cartes-mémoire ; enfin, à l'avant, des compartiments pivotants recevront vos CD. Astucieux et bien réalisé : c'est maman qui va être contente ! ■

Par Big Ben

Interactive.

Prix : environ 15 euros.

Intérêt : ★★★★★



free shop

POWER GAMES

OUVERT du lundi au samedi de 10h à 19h
31 rue de Reuilly
75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Biderot

REPRISE DE VOS JEUX **CASH**
REPARATIONS

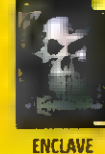
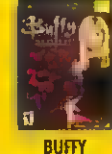
SYSTEME D' **ECHANGE**

VENTE PAR **CORRESPONDANCE**

JEUX OCCAZ A PARTIR DE **7,47 € (49F)**

Pour nos prix, nous contacter en magasin ou par téléphone au 01 43 79 12 22

Jeux vidéo
du mois
bientôt
disponibles
sur votre
console :



TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

55919
www.neoayato.com

NEO GEO

vent par correspondance de jeux video

Neo geo Cd

Neo geo Mvs

Neo geo Pocket

Neo geo Cartouche

Playstation

Playstation 2

Famicom

Gamecube

Virtual boy

Disk system

Nintendo 64

Super Famicom

Gameboy/Advance

Nec fc fx

Nec hucard

Nec cd/sup cd

Nec supergraphix

AVATAR

Sega saturn

Sega mark III

Sega mega cd

Sega gamegear

Sega megadrive

Sega dreamcast

Atari lynx

Atari jaguar

Playdia

Wonderswan

Et

Cd audio

Pc cd rom

Dvd erotique

Msx/X68000

Fm town marty

Manga erotique

Pour commander rien de plus simple :

- 1 - Consultez notre catalogue sur le **www.neoayato.com**
- 2 - Commandez via notre site web sécurisé ou par téléphone au 0491555919 ou par fax au 0491555916 ou par courrier au 92 cours Lieutaud 13006 Marseille
- 3 - Payez votre commande soit :
 Par carte de crédit
 Par chèque ou mandat (courrier)
 Par contre remboursement (8euros de

Frais de port : 5 Euros pour la France
13 Euros en chronopost
13 Euros pour l'étranger
Console : 8 Euros pour la France

Vous recevrez votre colis en 48/72 heures !

WWW.NEOAYATOCOM
ou logo d'AFI FIA-NET !

ACHAT
ACHAT

Accessoires

Joystick pour simulateur de vol

Game Cube

Les fans de simulation aérienne ne jurent que par les vraies manettes de vol. Sur PC, des joysticks en nombre incroyable permettent de se croire aux commandes d'un avion. Sur console, c'est beaucoup, beaucoup plus rare. Pourtant, il existe de nombreux jeux de vol (et d'ailleurs, pas forcément des simulations réalistes, comme Star Wars). Cette manette noire assure une bonne prise en main et est munie d'un manche qui tient bien dans la main. Un moteur vibrant est intégré et les

boutons de tir répondent bien aux sollicitations. Son ergonomie est bonne, mais certains regretteront l'absence de ventouses, alors que d'autres apprécieront la souplesse et la précision des mouvements.

Par Big Ben Interactive.

Prix:
environ 30
euros.

Intérêt:

★★★★☆



Pads avec facades amovibles

Game Cube

En dehors des manettes officielles Nintendo (excellentes, au demeurant), certains constructeurs s'ingénient à sortir leur propre production. Big Ben, qui a par ailleurs plusieurs projets en cours, commercialise aujourd'hui cette manette qui reprend l'essentiel des caractéristiques d'une manette Nintendo. Le changement le plus flagrant, c'est ■

possibilité de choisir la couleur de sa façade. Il y en a trois dans la boîte : orange,

argent ou indigo. À vous de voir selon votre humeur ! La prise en main n'inspire aucun commentaire négatif, les boutons tombent bien sous les pouces et les gâchettes sont rapides. Les pads analogiques et le moteur de vibration sont au rendez-vous.

Bref, rien que du bonheur! ■

**Par Big Ben
Interactive**

Prix: environ 20 euros.

Intérêt:



Adrenalin Wheel Pedal Free

Xbox

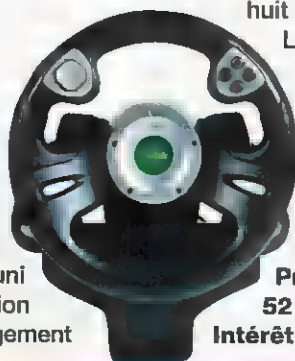
Avec les bons jeux de caisses que la Xbox a sous le capot, il était normal que des volants viennent apporter plus de sensations. Dans son catalogue, Saitek propose déjà l'Adrenalin Wheel (tout un programme) qui est décliné ici en Adrenalin Wheel Pedal Free. Ce dernier ne comprend pas de pédalier et se contente d'un volant muni de la technologie vibration de Microsoft, d'un changement

de vitesse au volant à l'aide de deux palettes, de six boutons programmables, et d'un pavé directionnel huit directions.

La finition n'est pas mauvaise, avec un grip qui permet une bonne prise en main. ■

Prix: environ 52 euros.

Intérêt: ★★★★★



BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

NEO AYATO VPC

92 cours Hentaud 13006 Marseille

Tél : 0491555919 Fax: 0491555916

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal : Tel :

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Total			

Eur. Frais de port console: 8 Euros
Boursement jeux: 13 Euros

**Pour toute publicité
"free shop"
contactez sophie au
01 41 86 16 32**

Il a tissé partout !

Avant d'arriver sur grand écran et sur console, Spiderman a fait un tour à la rédaction. Un passage remarqué, qui a laissé quelques traces et qui restera gravé à jamais dans les mémoires.

10 h 34. Couloir de la rédaction. Seghira ■ été la première à croiser la route de Spiderman.



Il ne m'a même pas peloté les seins ! Ça m'énerve !

Ça serait pas une tarlouze ce Spiderman ?...

10 h 35. Spiderman continue son chemin à travers la rédaction. Deuxième victime : Nicolas de la pub.



Mffff !
Mffff !*

Vai enfie ve
iffer ! Mrf !
mrf ! mrf !**

* Détachez-moi !

** J'ai envie d'être brisé ! (Art art art !)

10 h 37. Salle de test. Kael a été surpris en pleine séance de capture vidéo.



Ben quoi ? Qu'est-ce qui se passe ici ?...

Ce coup-là, ce sera pas ma faute si je rends mes tips à la bourre !

10 h 38. Eichen, notre magicien, s'est lui aussi fait avoir par le tissage.



Mffff !
Mffff !
Mffff !*

Fiii fe fope fe
falaud !**

* J'étouffe !

** Si je rencontre celui qui m'a fait ça, je lui prends la température !

10 h 44. Vincent Blumstein, journaliste, nous explique comment jusqu'à présent, on jette la langue dans sa poche. Ensuite, il a pu de vouloir discuter avec le dictionnaire.



Mais heuuu !...

Hi ! hi ! hi !
Pratique pour coller les timbres !

10 h 45. Zabo est certainement celui qui a le plus souffert de sa rencontre avec Spidey.



Une Kro !...
Mon Audi TT décapotable pour une Kro !!!

Eskro !

Kronard !

Il est kro con lui !

10 h 48. Retour dans la salle de test. Nico, en tentant de venir en aide à Keel, s'est fait gravement scotcher.



Arrgle !

Il est malade lui ou quoi ?...

06 h 32 le lendemain matin. AHL ne s'est toujours rendu compte de rien. Si cette photo n'avait pas été prise, jamais il n'aurait admis avoir rencontré Spiderman !



Pionce

Pionce

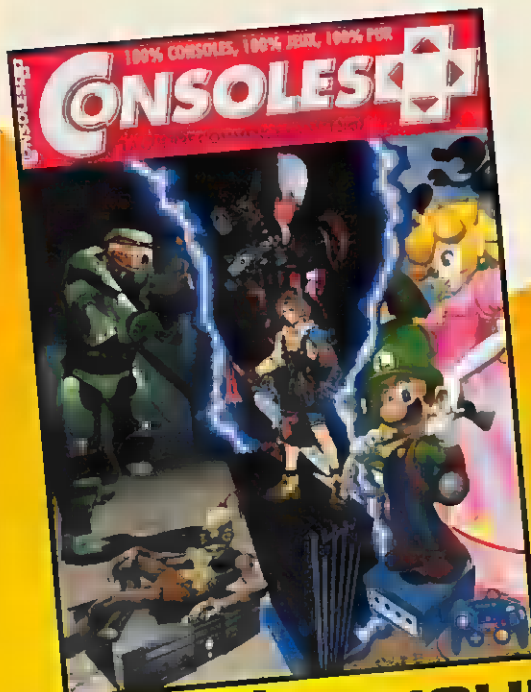
Pionce

Pionce

Ronfle

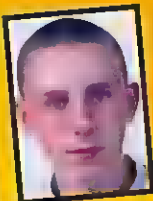
Ronfle

Ronfle...



le vainqueur

Ce mois-ci c'est Guillaume Sauvage, un lecteur de Wasquehal, qui remporte le concours de la plus belle couverture. Son illustration est un superbe montage réalisé sur ordinateur. On retrouve les trois consoles phares du moment et quelques-uns des personnages sacrés des jeux vidéo (dont certains sont apparus avec les premiers jeux à cristaux liquides de Nintendo). Guillaume en profite pour passer une annonce: il recherche toute vieille console. Si vous avez quelque chose à lui proposer, contactez-le: guyl@wanadoo.fr

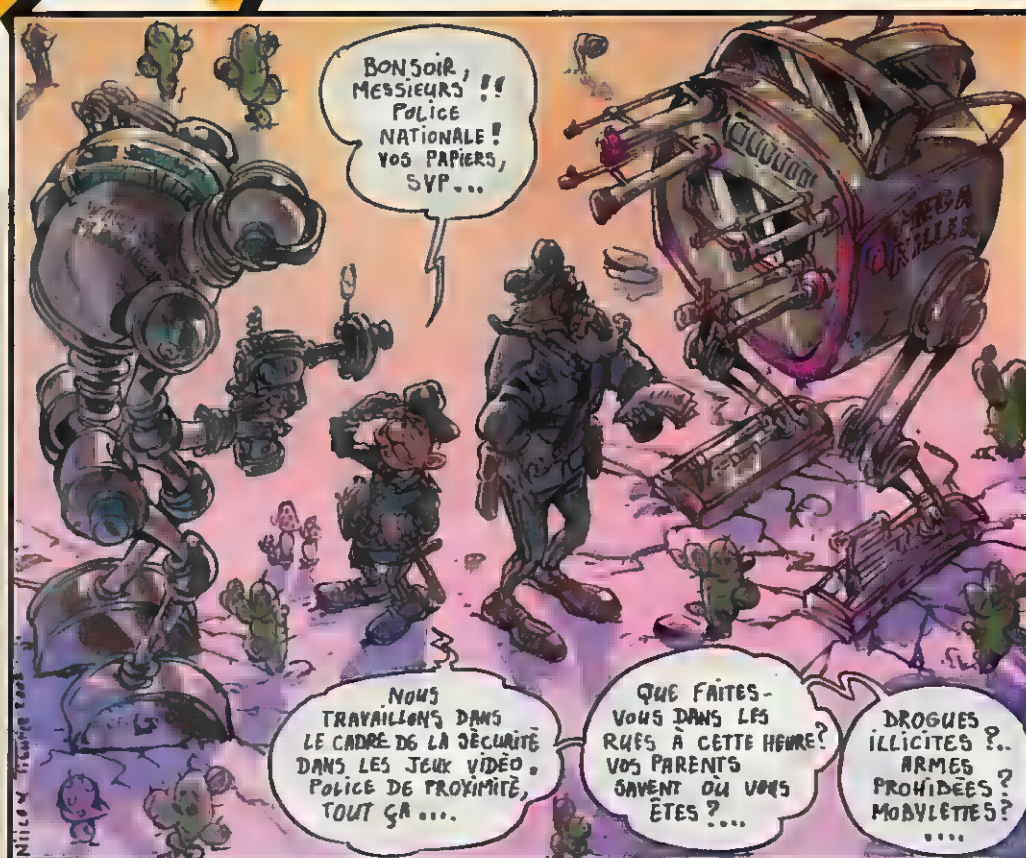


COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du C

Vous l'aurez certainement remarqué, la majorité des candidats à la dernière élection présidentielle ont fait de l'insécurité leur priorité. Insécurité dans les banlieues, insécurité dans les écoles, insécurité dans son boulot, insécurité sociale... j'en passe et des pires. Il est d'ailleurs étonnant de constater que ce genre de problème n'apparaît qu'à l'approche des élections. Comme si l'insécurité était un problème qui n'existait pas pendant six ans et demie et que, brutalement, il se révélait aux yeux des candidats trois mois avant d'élire le nouveau président de la République. Encore plus étonnant, parmi les 16 candidats, pas un n'a dénoncé l'insécurité dans les jeux vidéo. C'est un comble ! En effet, de nos jours, il n'est pas un jeu vidéo dans lequel on ne se fasse tirer dessus ou martyriser la tête par un gros costaud ou une folle furieuse à forte poitrine. Si j'avais été élu, les

choses auraient été bien différentes ! Bomboy, vos papiers s'il vous plaît.



Adam Sylla
(kvo22@caramail.com).



On oublie l'orthographe, d'accord ?

rrrier

olonel Pierre-Avia. 75754 Paris Cedex 15

VAS-Y FRANCO

Q Alexandre Franco salue toute l'équipe de Consoles+. Il en profite également pour placer quelques questions : « 1/ Comment fait-il que le jeu Halo ait été noté 89 %, puis 91 % ? 2/ J'oues-tu sur PC ? Si oui, aimes-tu Counter Strike ? 3/ Malgré la baisse de prix de la Game Boy Advance, cette console portable ne m'intéresse pas du tout. Sachant que j'aime les jeux de tennis, les Doom-like et les jeux d'action-aventure, penses-tu qu'il existe des titres susceptibles de me plaire ? 4/ Quand sort Virtua Tennis 2 sur PlayStation 2 ? 5/ Quel est ton jeu préféré sur chacune des consoles de nouvelle génération ? 6/ Pour moi, Xbox ne propose pas de jeux excellents, mis à part Halo et Dead or Alive 3. Quant à la Game Cube le seul jeu qui me plaise est Resident Evil. Partages-tu mon avis ? ».

■ Salut kékos. 1/ Bonne question coco. Je vois que tu lis Consoles+ avec une grande attention. L'explication est très simple. Chacun ici à la rédaction a sa spécialité : Zano les jeux de caisses, Kael la baston et

l'aventure, Niico les plates-formes et les Doom-like, et Toxic les simulations sportives et les aventure-action. Le jeu Halo est arrivé à une période où nous croulions sous le boulot. Niico étant occupé sur un autre jeu, le premier test de Halo a donc été donné à Toxic. Il a aimé le jeu, mais pas autant que Niico. D'où la différence de notation. Pour en terminer avec ce jeu, sache que c'est un excellent Doom-like et qu'il supporte facilement la comparaison avec les meilleurs produits de ce genre sur PC. 2/ Oui, bien évidemment. J'aime beaucoup Counter Strike, mais je me fais allumer comme un malade par les autres équipes. Je préfère le mode multijoueur de Half-Life, plus bourrin, mais qui offre plus de chances de massacrer ses adversaires. 3/ Si tu n'aimes pas la Game Boy Advance, il n'y a pas de raison que tu l'achètes. C'est une console portable qui a ses limites, celle d'une console 16/32 bits. Si tu aimes les Doom-like beaux et fluides et les jeux d'aventure, autant acheter une Xbox, une PlayStation 2 ou une Game Cube.

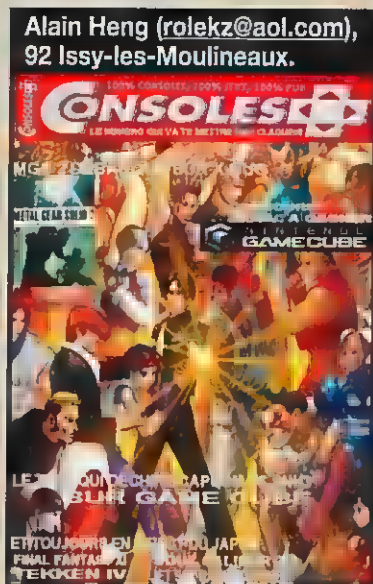
Les Doom-like et les jeux d'aventure existent sur Game Boy Advance, mais leur niveau graphique n'atteint bien évidemment pas la qualité de ceux des consoles récentes. 4/ Je viens d'avoir Sony au téléphone qui m'a répondu que Virtua Tennis 2 n'est pas prévu pour l'instant sur PlayStation 2. 5/ Sur Xbox, Halo et Amped. Sur Game Cube, Star Wars Rogue Leader, Luigi's Mansion et Pikmin. Sur PlayStation 2, Maximo et Half-Life. 6/ Pas vraiment d'accord avec toi. Sur Xbox, Amped est à mon goût le meilleur jeu de glisse qui puisse exister sur console. Moi qui ne supporte pas les simulations de snowboard, je suis scotché nuit et jour devant ce jeu fabuleux. En ce qui concerne la Game Cube, Resident Evil est un très bon jeu, mais tu oublies aussi Pikmin et Luigi's Mansion. Ils ont l'air de ressembler à des jeux pour gamins, mais une fois le pad en main, difficile de décrocher. Une fois encore, c'est une question de goût. Je suis sûr que Luigi's Mansion, par exemple, plaira à certains et pas à d'autres. Et

heureusement d'ailleurs, c'est ce qui fait que l'on trouve autant de jeux différents. La pensée unique n'est pas une bonne chose.

LECTEUR... DE DVD

Q Daiwis est un fidèle lecteur... DVD. Voici ses questions : « 1/ Quand sortira Mortal Kombat V sur Game Cube ? 2/ Existe-t-il des CD boot sur PlayStation 2 ? 3/ Pourra-t-on lire des DVD-vidéo sur sa Game Cube ? 4/ Faire switcher sa PlayStation 2 est-il dangereux ? 5/ J'ai joué à Wave Race Blue Storm sur Game Cube. Je l'ai trouvé un peu décevant comparé à Splashdown. Qu'en penses-tu ? 6/ Y aura-t-il un jeu équivalent à GoldenEye sur Game Cube ? ».

■ Salut kéké. 1/ Je ne sais pas encore. Il faut attendre le prochain salon de l'E3 qui a lieu à la fin de ce mois de mai pour en savoir plus. 2/ Petit coquin ! Crois-tu que je répondrais à une question aussi sensible ? Ce que je peux te dire, c'est qu'il existe sur Internet des sites où l'on peut télécharger des jeux PS2. Je peux aussi te dire qu'il existe sur PlayStation 2 une puce pour faire tourner les jeux en import et les jeux gravés... Avec toutes ces informations, à toi de déduire la réponse à ta question... 3/ Je ne le pense pas. Comment insérer un DVD dans une Game Cube ? Un DVD c'est une galette de 12 cm de diamètre. Les DVD de la Game Cube font 8 cm de diamètre. Fais le calcul, il manque



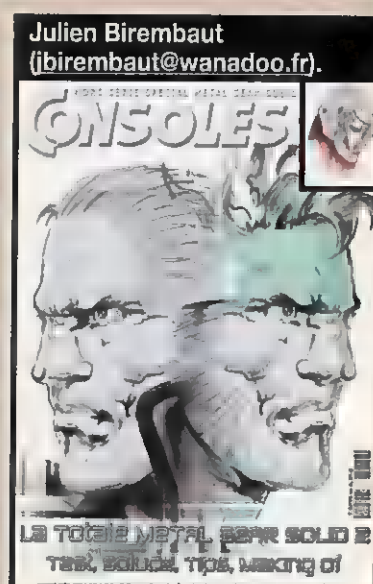
Le dessin qui met une claque !



Avec ton Luigi, tu nous prends pour des Marioles ?



Metal Gear Solid 2, c'est certain, c'est du solide ! Arf ! arf ! arf !



Birembaut bapeloula. J'suis pas en forme en ce moment...

4 cm... impossible donc ! À moins qu'un éditeur ne se lance dans la fabrication de DVD-vidéo de 8 cm (encore faudrait-il aussi développer un programme qui permette de décompresser la vidéo sur Game Cube), ce qui me semble improbable. 4/ Oui, dans le sens où l'installation d'une puce fait sauter la garantie de la console. À tes risques et périls, donc. 5/ J'ai également trouvé le jeu décevant. Je ne l'ai pas comparé pour autant à Splashdown, que je trouve très moyen, mais j'ai trouvé sa prise en main délicate. Je me suis plus amusé sur la version N64 ! 6/ Pas de GoldenEye sur Game Cube, mais un Doom-like adapté du film *Piège de Cristal* (*Die Hard 1*) qui s'annonce très bon (et très beau au vu des premières images).

HISHAM D'AVRIL

Hisham, un lecteur de Bonneuil-sur-Marne, m'écrit : « Lecteur passionné de Consoles+, j'ai été ravi d'apprendre dans le numéro 123 qu'une société allait sortir prochainement un adaptateur spécial : l'Universal Gaming System. Et, pour cela, je vous demande une adresse à Paris où je pourrai me le procurer (ou un site Internet qui le vend). J'aimerais aussi connaître tes six meilleurs jeux Xbox ».

Salut kéké. Alors, toi, t'es vraiment un kéké. L'Universal

Gaming System d'Xtrem Entertainment est bien évidemment un énorme poisson d'avril. Je te rassure, tu n'es pas le seul à avoir foncé dans le panneau. Vous êtes nombreux à m'avoir envoyé des emails pour me demander des renseignements sur cet accessoire magique. En ce qui concerne mes six meilleurs jeux Xbox, voici mon choix : *Dead or Alive 3*, *Amped*, *Halo*, *Onimusha*, *Wreckless* et *Jet Set Radio Future*.

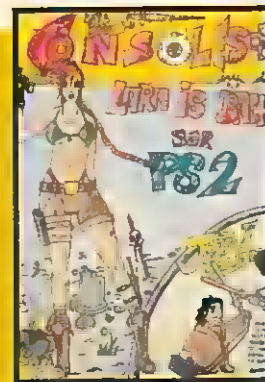
POUFALI BABA

Franck Poufali jonladen@caramail.com aimerait savoir deux choses : « 1/ L'appareil d'Xtrem Entertainment, présenté dans le numéro 123, capable de lire les CD de la Game Cube, de la Xbox et de la PlayStation 2 ne serait-il pas un gros poisson d'avril ? Moi, j'y crois vraiment, j'en ai parlé à beaucoup de personnes autour de moi, j'ai peur de passer pour un con. Merci. 2/ *Final Fantasy* vaut-il le coup d'être acheté si le seul jeu de rôles auquel j'ai joué soit *Pokémon* ? ».

Salut kéké. 1/ Ben dis donc toi... Bravo mon coco. Effectivement, ce type d'appareil n'existe pas et n'existera jamais... sauf une fois par an, au mois d'avril. À mon avis, si tu veux mon avis bien évidemment, tu vas vraiment passer pour un con. C'est trop con... non ?

LE PRIX D'EDDY KACE

C'est Mathieu Le Rest (dlrest@pop.free.com) un lecteur de Ploudaniel qui remporte le prix d'Eddy Kace du mois de juin. Son dessin, une Lara Croft plus sexy que jamais, m'a bien fait plaisir. Il faut dire que j'aime beaucoup les beaux, heu, quand les filles ont de gros... enfin, quand elles ont des yeux quoi ! Il recevra le prochain numéro de *Consoles+* dédié par toute l'équipe.

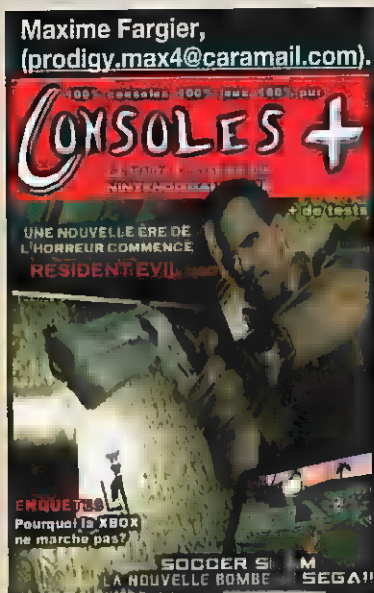


2/ Non seulement tu es un kéké, mais en plus tu n'as jamais joué à un jeu d'aventure. Bon, rassure-toi, ce n'est pas grave, il y a un début à tout. Si tu ne connais que *Pokémon* comme « jeu d'aventure » alors oui, effectivement, *Final Fantasy* mérite d'être acheté. En fait, pour être honnête, tous les jeux d'aventure méritent d'être achetés quand on n'a jamais joué à un jeu d'aventure !

GROSSES « VANNES »

Doryan, lecteur de Vannes, me pose des tonnes de questions. Il est fou lui ou quoi ? Voici ce qu'il me demande : « 1/ À quand la sortie du nouveau *Tomb Raider*, de *Test Drive Overdrive*, *Tekken 4* et de *Driver 3* ? 2/ La Xbox pourra-t-elle lire les CD des PC ? 3/ Le Monde des Bleus sur PlayStation 2 est-il un bon jeu ? 4/ Le prix de la Xbox va-t-il baisser ? 5/ *Medal of Honor* sur PlayStation 2 sera-t-il le même épisode que sur PC ? ».

Salut kéké. 1/ Le prochain *Tomb Raider* est attendu pour la fin de l'année. Concernant *Test Drive Overdrive*, pas de nouvelle. *Tekken 4* sort en France en septembre prochain. Pourquoi si tard ? Normal, Sony vient de sortir *Virtua Fighter 4*. *Driver 3* n'est pas annoncé. L'équipe de développement des deux premiers *Driver* travaille actuellement sur *Stuntman*, un jeu dans l'esprit de *Driver*. 2/ Ben non, pourquoi voudrais-tu lire des CD PC sur ta Xbox ? Tu ne serais pas un gros kéké toi ? 3/ Ce n'est pas un mauvais jeu. Ce n'est pas le meilleur jeu de foot de la console, mais ce n'est pas le pire non plus. 4/ Tes prières ont été entendues mon ami ! Depuis le 26 avril dernier, le prix de la Xbox est passé de 479 à 299 euros. Microsoft assure à tous ceux qui ont acheté la console au prix fort qu'ils se verront remettre deux jeux ainsi qu'une seconde manette. Un geste commercial appréciable et plutôt rare. À 299 euros, la console Xbox entre vraiment dans la compétition.



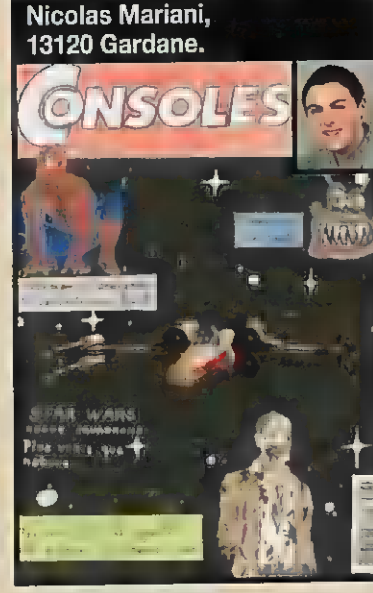
Avec tous ses dessins, il va finir par gagner un abonnement lui !



Des conséquences de certaines substances sur l'organisme.



Du solide, qu'on vous dit !



abonnez-vous

ET RECEVEZ VOTRE DEUXIÈME MANETTE !



24,79 € d'économie !

12 numéros

64,80 €

**la manette
XBox**

29,99 €

= 94,79 €



**Manette analogique
controller de Gamester**

- 6 boutons d'action,
- 2 gâchettes et molettes
- patin directionnel numérique à huit voies pour la précision des commandes
- 2 connecteurs pour extension pour tous les produits spéciaux Xbox des systèmes de jeux vidéo
- 2 moteurs à vibrations pour un retour puissant

**Pour vous
70,00 €
seulement**

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23**

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la manette Xbox dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de **70,00 € *** au lieu de ~~94,79 €~~

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

Nom Prénom

Adresse

.....

Code Postal [] [] [] [] [] Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 91,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 87,65 €.

Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,40 €, la manette au prix de 29,99 €

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

Une compétition totalement relancée avec l'annonce de la baisse du prix de la Game Cube avant même sa sortie. Alors qu'elle était annoncée à 249 euros, la nouvelle console de Nintendo sera vendue 199 euros ! Alors, heureux ? 5/ Absolument pas ! Chaque épisode de la série, et c'est ça qui est bon, ■ toujours été un épisode unique. On reste toujours dans le Doom-like, mais les niveaux sont différents.

PAS DE Q

Q Michael, 16 ans, me demande : « 1/ Est-ce que l'exclusivité de Dead or Alive 3 sur Xbox sera permanente ? 2/ Il y a une rumeur comme quoi Square ■ serait réconcilié avec Nintendo. Est-ce vrai ? 3/ Malgré les promesses de Nintendo, j'ai l'impression que la Game Cube reste une console de jeu destinée au jeune public. Pour les plus grands, il y a seulement la série des Resident Evil. Existera-t-il d'autres jeux du style de Metal Gear Solid ? 4/ La Q sera-t-elle un jour commercialisée en France ? ».

■ Salut qéqé. 1/ A priori, non... mais, après réflexion, je n'en sais rien non plus. Actuellement, aucune autre version de Dead or Alive n'est prévue. 2/ Oui, c'est exact. Mais Nintendo ne va pas pour autant faire de cadeau à Square ; le père de Mario n'ayant pas tout à fait digéré le fait que l'éditeur soit parti développer pour les consoles de Sony. 3/ Nintendo a toujours eu cette réputation. Pourtant, la création de titres « matures » ■ commencé à la fin de la vie de la Super Nintendo (avec Doom), s'est poursuivie sur la N64 avec Doom 64, Hexen 64 ou Conquer's Bad Fur Day, de loin le jeu le plus trash jamais sorti sur une console. Aujourd'hui, l'aventure continue sur Game Cube. Avoir une exclusivité sur l'ensemble des jeux Resident Evil, dont un épisode inédit (Resident Evil 0), ce n'est pas rien. La bande à Mario est toujours présente sur Game Cube, mais des jeux plus durs, plus violents sont attendus dans les mois à venir. Rien n'est annoncé concernant Metal Gear Solid 2 pour l'instant. Wait and see coco. 4/ Non, je l'ai déjà dit à plusieurs reprises. En tout cas,

pas de manière officielle. Il se peut que certaines boutiques d'import vendent cette superbe console, mais à un prix très élevé.

IL FA PAS BIEN !

Q Fabien Terrani est un lecteur bien étrange. Lisez plutôt : « J'aimerais ■ faire part d'une chose. Chaque jour à la télé, je vois des publicités pour des jeux PlayStation qui ont des graphismes hyper bien faits avec des cinématiques d'une telle qualité que j'en tombe par terre. Je t'oblige à me citer au moins un jeu intéressant sur Nintendo 64. Si tu n'as aucune suggestion, je te conseille de te bouger le train ! ».

■ Il est fou lui ou quoi ? Fa va pas bien Fabien ? kéké ! Heu, t'es certain d'avoir branché la télé et pas ton magnétoscope avec une vieille cassette d'une émission enregistrée il y a trois ans ? Des bons jeux sur Nintendo 64 ? Y en a à la pelle : Mario 64, Zelda, GoldenEye, Perfect Dark, Banjo Kazooie, Banjo Tooie, Mario Kart... je continue ? Je veux bien admettre que ces jeux ne contiennent pas de séquences cinématiques à tomber par terre (rappelle-toi que les jeux Nintendo 64 étaient stockés sur cartouche, et qu'une cartouche est bien plus limitée en taille mémoire qu'un CD), mais ce n'est pas pour autant que les jeux étaient mauvais ou moches. Rappelle-toi de The Bouncer sur PlayStation 2, ce jeu n'était qu'une succession de scènes cinématiques. Tu m'expliques l'intérêt d'un tel produit ? Durée de vie minable, intérêt minable, plaisir de jeu zéro... mais cinématiques splendides.

HELP HIM

Q Jérôme Birembaut jbirembaut@wanadoo.fr me demande un peu d'aide. Il a créé un site Internet qui n'est pas beaucoup visité et me demande de publier son adresse. Il compte sur vous pour lui faire un petit coucou : <http://membres.lycos.fr/dreammania>

■ Salut kéké. Voilà, c'est fait.

Tiens-nous au courant des connexions. Je prends 10 % sur les pubs. Merci.

ÉMILE ET UNE PATTES

Q Émile Dandois emile.dandois@belgacom.net se pose des questions au lieu de jouer : « 1/ Que devient notre Lara Croft ? 2/ Je voudrais connaître les conditions d'un test chez Consoles+ (ambiance, équipement...)? 3/ Quand Final Fantasy X sortira-t-il en France ? Sera-t-il tout en français ou seulement sous-titré ? 4/ Est-ce que Metal Gear Solid 2 est un bon jeu ? Son prix assez élevé et sa durée de vie un peu courte me font hésiter. 5/ Y aura-t-il une suite ? ».

■ Salut kéké. 1/ Pas grand-chose tu sais. Après avoir exhibé ses appas à travers tous les continents, elle est devenue serveuse dans un fish and chips paumé de Londres. Un producteur véreux l'a remarquée, et lui ■ proposé quelques séances photos pour un magazine de pêche et de chasse. Nan, j'déconne kéké ! Le prochain Tomb Raider est actuellement en développement, et le jeu est attendu pour la fin de l'année. 2/ Bonne ambiance. Équipement vétuste. Et toi ? Plus sérieusement, on reçoit les jeux à tester, on y joue le plus possible, on fait des captures d'écran, on rédige ses articles et c'est bouclé en ce qui concerne la rédaction. Ensuite interviennent les SR et les maquettistes. Et à la fin les imprimeurs. C'est ça la presse coco ! 3/ Final Fantasy X sera en anglais et sous-titré en français. 4/ Oui, Metal Gear Solid 2 est un bon jeu, mais sa durée de vie est un peu courte. Compte une petite vingtaine d'heures pour le terminer. 5/ Certainement. Sur quelle console, quand et à quel prix ? je n'en sais rien du tout.

ICO NOMIQUE

Q Sartog sartog@bluewin.ch me demande : « 1/ Avez-vous des nouvelles de SoulCalibur sur console ? 2/ Est-ce que Klonoa 2 est un bon jeu sur PlayStation 2 ? 3/ Quel est le meilleur jeu ■ Formule 1 sur PlayStation 2 ? 4/ Quand sortira Prisoner of War sur PlayStation 2 en

France ? Sera-t-il un bon jeu ? 5/ Quand sortira Zelda sur Game Cube en Europe ? 6/ J'hésite à acheter Ico. Que me conseilles-tu sachant que j'ai adoré Zelda sur Nintendo 64 ? 7/ Vous ne donnez jamais d'informations sur les simulations de manager de foot. Pourquoi ? ».

■ Salut kéké. 1/ Non pas vraiment. Le jeu d'arcade est quasiment terminé, il doit arriver dans les semaines à venir. Aucune info concernant son arrivée sur console. 2/ Oui, Klonoa 2 est un bon jeu de plates-formes. 3/ La dernière version de Formula One éditée par Sony. 4/ Le jeu est toujours en développement. Nous n'avons eu droit qu'à des captures d'écran PC. Il est ainsi très difficile de déterminer si c'est un bon jeu ou non. 5/ D'après Miyamoto lui-même, le prochain Zelda sortira pour Noël au Japon. En ce qui concerne l'Europe, je n'en sais rien. Si Nintendo Europe fait bien son boulot, on peut s'attendre à une sortie officielle deux ou trois mois après. 6/ En voilà une question bien étrange. C'est un peu comme si je te demandais la chose suivante : « Me conseilles-tu de rouler en Clio, sachant que j'ai adoré le dernier film de Jean-Claude Van Damme ? ». Tu vois ? Ça n'a pas grand sens. Ico est très sympa, mais pas du tout dans la lignée d'un Zelda. 7/ Si, si, ça nous arrive quand on ■ un trou à combler dans les News. Il nous arrive même de les tester, mais en une page maximum. Parfois, les tests passent dans la rubrique Speedy.

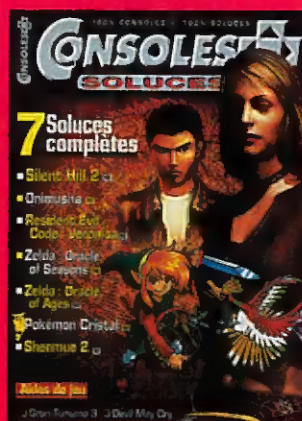
EN FORCE

Q Dante 2k2 dante.2k2@caramail.com habite Montpellier. Voici ses questions : « 1/ Peux-tu me dire où se trouve le tiroir CD/DVD de la Xbox ? 2/ Il paraît que les ports manettes de la Xbox sont des ports USB. Cela signifie-t-il que l'on peut brancher un Sidewinder (PC) sur ■ Xbox ? 3/ Quelle est la fréquence du processeur de ■ Game Cube ? 4/ Est-ce que je peux vous envoyer mon bulletin scolaire... Il est pas brillant et j'aimerais que vous ■ trafiquiez. ».

■ Salut kéké. 1/ Heu coco, une chose avant de commencer à répondre à tes questions : arrête de fumer les croquettes du chien,

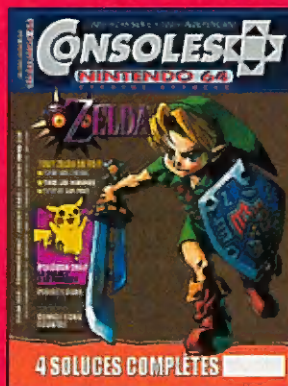
100% soluces

NUMÉRO 123
SON SUPPLÉMENT 24 pages
Metal Gear Solid 2
LA SOLUCE



HORS SERIE N°14

- SILENT HILL 2 • ONIMUSHA
- RESIDENT EVIL CODE : VERONICA
- ZELDA : ORACLE OF SEASONS
- ZELDA : ORACLE OF AGES
- POKEMON CRISTAL • SHENMUE 2



CONSOLES + N°110

- LA SOLUCE COMPLÈTE DE FINAL FANTASY IX

HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

HORS SERIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY

CONSOLES SOLUCES N°2

- TOMB RAIDER 4 LA RÉVÉLATION FINALE
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS LA MENACE FANTÔME



BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ n° 123 / 451123	7,80 €	x	
HS14 / 450029	8,55 €	x	
HS13 / 450022	8,55 €	x	
HS12 / 450016	7,80 €	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	7,80 €	x	
C+ n° 110 / 451110	7,80 €	x	
Total			

Ci-joint mon règlement de :euros à l'ordre de Consoles +

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : _____

Date d'expiration de ma carte : _____ CB montant minimum de 15,60 € (* port inclus)

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Date de Naissance

Signature :

NB : LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

* Offre valable jusqu'au 31/06/2002. Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement

c'est mauvais pour les neurones. Alors, le tiroir du lecteur de CD/DVD de la Xbox se trouve sous la console. Pour y accéder, il faut retourner la machine. Nan, j'déconne! Le tiroir se trouve sur la face avant de la console, derrière le logo Xbox et légèrement sur la gauche, au-dessus des boutons de mise sous tension et d'éjection. 2/ Oui et non. Les ports manettes de la console ne peuvent accepter les appareils USB qu'avec un adaptateur spécial. Si tu essayes de brancher un appareil USB directement dans la console, tu n'y parviendras pas. En ce qui concerne ton volant Sidewinder, je ne pense pas qu'il soit compatible avec la Xbox. Il faudrait que je vérifie, mais je n'ai pas de volant de ce type sur PC. De plus, sur les jaquettes de jeu, il n'est nulle part indiqué que le jeu est compatible avec un quelconque accessoire pour PC. 3/ La fréquence du processeur de la Game Cube est de 485 MHz. 4/ Vas-y coco, envoie, on va se faire un plaisir de le trafiquer. Compte sur nous!

ANNE ROMANO

Q Don Romano aime beaucoup Consoles+ et il me le dit: « J'aime beaucoup votre mag et j'ai quelques questions. 1/ Y aura-t-il une suite à Golden Sun sur Game Boy Advance? Si oui, quand sortira-t-il en France? 2/ Combien va me coûter tout le matériel nécessaire pour jouer à Final Fantasy XI sur PlayStation 2? 3/ J'aime beaucoup les RPG et j'ai une Game Boy Advance. Quels sont les hits que vous me conseillez? 4/ Le prix de la Xbox va-t-il baisser? ».

■ Salut kéké. 1/ Toi, tu as de la suite « Don » les idées! Arf! arf! arf! Vous êtes marrants vous les lecteurs! Un jeu sort, et hop! vous voulez déjà une suite. Je pense qu'il y aura une suite à Golden Sun, mais je suis incapable de te dire quand elle sera terminée. Tu es plus avancé? 2/ À mon avis, assez cher. La connexion Internet via la PlayStation 2 se fera à haut débit. Le prix des modems haut débit n'est pas donné, environ 150 euros. Ajoute à ça un

abonnement à un prestataire de services (genre Wanadoo, Noos ou Club Internet) à 45 euros par mois, un clavier, une souris et ta note, au final, est plutôt bien salée! Un conseil, commence par faire des économies. 3/ Golden Sun, mais tu y as certainement déjà joué. Breath of Fire, Les Chevaliers de Baphomet (c'est un bon jeu d'aventure de type « click and play » mais pas un RPG), Shining Soul (japonais), Dragon Quest (japonais), Flame of Recca (japonais) et Pac-Man (nan, j'déconne). 4/ Oui, au moment où tu liras ces quelques lignes, et comme je le disais à un lecteur tout à l'heure, depuis le vendredi 26 avril dernier, le prix de la Xbox est fixé à 299 euros. Un mois après sa sortie en France, le prix de la console de Microsoft a donc chuté de 180 euros (1 200 francs environ). La console ne se vendait pas, il fallait que Microsoft trouve un remède fissa. C'est fait!

HAVRE DE PAIX

Q Jonathan, lecteur du Havre, me demande: « 1/ La Game Cube aura-t-elle une fonction avec la Game Boy Advance? 2/ Y aura-t-il un nouveau jeu de catch sur PS ou PS2? 3/ Est-ce que les pubs pour la Xbox seront toujours aussi nulles et aussi mal réalisées? On croirait des pubs pour des assurances ou la Sécurité routière. 4/ Quand pourra-t-on jouer en réseau sur la PlayStation 2? 5/ Sur quelle(s)

console(s) sortiront les prochains épisodes de Oddworld? 6/ La Xbox est-elle une bonne console? ».

■ Salut kéké. 1/ Si je décrypte correctement ta question, tu me demandes en fait si une connexion entre la Game Cube et la Game Boy Advance est possible. Dans ce cas, oui. En effet, il sera possible d'échanger des données entre certains jeux comme Mario Tennis par exemple ou Sonic Adventure. 2/ Oui, très certainement sur PS2. Si le catch est loin d'être aussi populaire en France qu'aux États-Unis, quelques titres parviennent quand même à franchir l'Atlantique. Acclaim est l'un des éditeurs qui propose le plus de nouveautés dans le genre. 3/ Tous les goûts sont dans la nature. On aime ou non. En ce qui me concerne, je suis d'accord avec toi, on dirait des spots pour des assurances! 4/ Pas avant la fin de l'année, voire le début de l'année prochaine. 5/ Les créateurs de la série veulent que leurs jeux sortent sur la console dotée des meilleures performances graphiques: la PS à l'époque, la Xbox actuellement. Le prochain épisode sortira soit sur Xbox, soit sur une nouvelle console, si nouvelle console il y a... 6/ Le principal défaut de la Xbox a toujours été son prix de vente. Maintenant que la console est passée à 199 euros, elle est devenue très compétitive. Ses grosses capacités graphiques et son éventail très large de jeux en font une bonne console effectivement.

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niico au boulot. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose: on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner!
- Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à Niico: nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème: envoyez vos coordonnées à Niico.

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 16 92

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghe-Lacour (AHL)

Secrétaire

Juliette van Paesschen (16 72)

Chefs de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Jean-Pierre Labro (News)

Secrétaire de rédaction

Van Gauthier (Premier SR)

Maquette

Virginie Auverdin

Olivier Mourgeon (Premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Képatani (Kago, correspondant au Japon),
Bombay (Kéké), Julien Frainaud (Zano), Pierre Koch (Toxic),
Karim Laziz (Kael), Séghira Maouche (Maquette),
Danièle Stantzheva (SR), Cynille Baudin (SR).

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochynsky (16 24)

Directeur de publicité

Nicolas Boulange (18 39)

Directrice de clientèle

Sophie Bazin (16 32)

Fax: 01 41 86 16 92

Maquette publicitaire

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING / ADOPTIONS

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Responsable promotion

Shirley Decupère (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Responsables abonnements

Gisèle Taldir (18 63)

Françoise Bensaid (18 63)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ADOPTIONS / ANCIENS NUMÉROS

BP 53, 77332 Parthenay Cedex.

Tél.: 01 64 81 20 23

E-mail: abo.imageson@emapfrance.com

France: 1 an (12 numéros): 48,60 euros

Autres pays (tarifs avion): nous consulter

Règlements: chèque bancaire/postal ou carte bancaire

Éditeur-localisateur: EMAP ALPHA.
Siège social: 19-21 rue Emile-Ducloix, 92150 Suresnes.
Société anonyme. P-DG: Amaud Roy de Puylfontaine.
Principal actionnaire: EMAP FRANCE. Propriétaire: EM-IMAGES.
P-DG et directeur de la publication: Amaud Roy de Puylfontaine.
Directeur délégué Emag Live et Directeur de la publication délégué: Marc Aubertin.

Directeur d'édition: Vincent Cousin.
Responsable administratif et financier: Patricia Faggiolo.
Contrôle de gestion: Marie-Alice Da Mota, Laurent Lesèche.
N° de commission paritaire: 0485 873201.

Dépot légal: à parution.
Photogravure: Key Graphic, PPDL.
Imprimerie: Tancy Québecor.
77200 Marie-la-Vallée.
Distribution: Transport Presse.
EMAP DIFFUSION. Directeur du département: Jean-Charles Guérault.

Directeur adjoint: Dominique Redon.
Responsable diffusion: Philippe Brunie.
Réservé aux dépositaires de presse: modifications de service et réassort: 19-21, rue Emile-Ducloix 92284 Suresnes Cedex. Tél.: 01 41 33 52 95.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (O Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. ISSN 1162-6669. Printed in France - Imprimé en France.



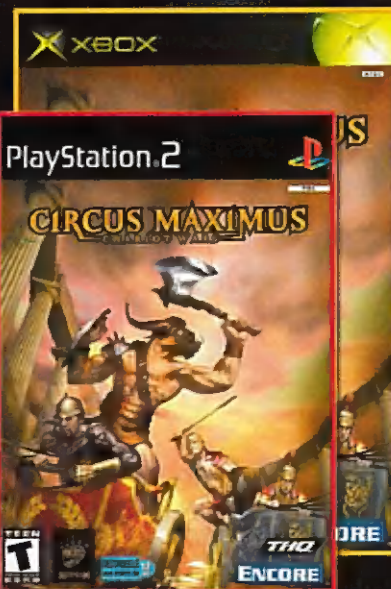
**Vous avez admiré le Général Maximus ?
Soyez-en digne à présent !**



**Disponible en
DVD et VHS**

CIRCUS MAXIMUS

CHARIOT WARS



PlayStation 2

CIRCUS MAXIMUS
CHARIOT WARS

Jusqu'à 4 joueurs

Pilotez votre char et combattez...en même temps !

Chars, pilotes, gladiateurs...des centaines de combinaisons !

Académie, exhibition, tournoi...



ENCORE

**INFOS, TRUCS
& ASTUCES**
08 92 68 24 27*
3615 THQ 0,34 € min

**DÉCONSEILLÉ
aux moins de 12 ans**

THQ

www.thq.fr

Fini l'entraînement...

PlayStation 2

XBOX



...cet été,
on vous réclame
sur le front !



www.commandosgame.com

PYRO
STUDIOS

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com